CLUB Nintendo®

OKTOBER 1998 • Jahrgang 10 • Ausgabe 5

Artikel-Nr. 31 985 40

TUROK 2 – SEEDS OF EVIL

DIE RÜCKKEHR:
256 MBIT!
4 MB RAM!!
HI-RES. GRAFIK!!!

SPECIALS

ECTS MESSEBERICHT
GAME BOY COLOR
ZELDA COMIC
MISSION: IMPOSSIBLE POSTER

NINTENDO64

1080° SNOWBOARDING
ZELDA – OCARINA OF TIME
F-ZERO X
GLOVER

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

GO BIG!

1080° TenEighty SNOWBOARDING

Klirrende Kälte. Sonnige Pisten. Griffiger Pulverschnee. Zeit zum Snowboarden. Mit 100 km/h übers Eis. Slalomkurse. Und ab in die Halfpipe! Erlebe 1080° Snowboarding™ - Freiheit pur. Es gibt keine Pisten. Der Berg weist Dir den Weg nach unten. Suche die Ideallinie, und zeig die besten Stunts. Im Tiefschnee oder über Schanzen. Alles ist möglich. 8 Boards. 6 Spiel-Modi. Über 20 spektakuläre Stunts. Modulinterner Speicher und Rumble Pak™ kompatibel. Für 1 oder 2 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.

Nintendo

The New Dimension of Fun

NINTENDO 64

™, TM and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd.,
© 1998 Nintendo Co., Ltd. Lamar is a trademark of
Lamar Snowboards, Inc. Photo: Steve Astephen

EDITORIAL

Träume werden wahr!

Stellt Euch vor, für das Nintendo64 erschiene fast jede Woche ein neues, aufregendes Spiel und die Liste der qualitativ hochwertigen Neuerscheinungen würde ständig größer werden. Stellt Euch vor, eines dieser Spiele sei The Legend Of Zelda in 3D. Erstmals könnt Ihr Euch völlig frei in wundervollen Märchenlandschaften bewegen und das mystische Abenteuer hautnah und „live" miterleben. Oder stellt Euch vor, Ihr würdet Euer Lieblingsspiel auf einem neuen Game Boy spielen, der erstmals einen farbigen Bildschirm hat. Mario, Zelda & Wario... alle Superstars sind dann auf einmal bunt! Stellt Euch vor, das alles sei kein Traum, sondern die Realität!

Das Club Magazin, das Ihr in den Händen haltet, beweist Euch, daß Träume Realität werden können – alle Sensationen, über die wir in dieser Ausgabe berichten, sind wahr. Und sie erscheinen noch in diesem Jahr!

Während Ihr Euch über die zahlreichen Neuheiten wie The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time für das Nintendo64 und den Game Boy Color freuen könnt, plagen uns allerdings ein paar Sorgen. Denn wir wollen das Club Nintendo Magazin überarbeiten und somit für das nächste Jahrtausend fit machen! Stellt Euch also vor, schon in naher Zukunft würde es ein völlig neues Magazin mit einem futuristischen Layout und völlig neuartigen Reportagen geben... Und wenn Redakteure und Grafiker fleißig an neuen Konzepten arbeiten, könnte auch dieser Traum schon bald wahr werden!

Claude M. Moyse

WORLD OF NINTENDO

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
info@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
06026950308

SPIELE-HOTLINE
13:00 – 19:00 UHR
06026940940

KONSUMENTENBERATUNG
11:00 – 19:00 UHR
01305806

INHALT

5/98

1080° SNOWBOARDING: Virtuelles Wintersport-spektakel für Snowboardcracks!

F-ZERO X: Die Cyber-Racing Sensation der Superlative!

MISSION: IMPOSSIBLE: Unmögliches wird auf dem Nintendo64 möglich!

TUROK 2 – SEEDS OF EVIL: Alien-Invasion im Lost Land!

THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME: Das beste Spiel dieses Jahrhunderts!

FIRST LOOK

14 1080° Snowboarding *(Nintendo64)*
20 Turok 2 – Seeds Of Evil *(Nintendo64)*
26 Bomberman Hero *(Nintendo64)*
30 F-Zero X *(Nintendo64)*
34 Glover *(Nintendo64)*
38 Mission: Impossible *(Nintendo64)*
46 Starshot – Space Circus *(Nintendo64)*
48 Buck Bumble *(Nintendo64)*
50 Tonic Trouble *(Nintendo64)*
51 Gex 64 *(Nintendo64)*
52 New Nintendo Titles 64
56 Zelda V – Ocarina Of Time *(Nintendo64)*

ZOOM IN

68 F1 World Grand Prix *(Nintendo64)*
72 Banjo-Kazooie *(Nintendo64)*
74 International Superstar Soccer 98 *(Nintendo64)*

SPECIALS

12 Game Boy Color
41 Doppelposter: Mission: Impossible/1080° Snowboarding
54 The Zelda History
58 Comic: Das Tor zur Zeit

CLASSIX

80 Donkey Kong Country 3 *(Super Nintendo)* und Donkey Kong Land 2 *(Game Boy)*

RUBRIKEN

3 Editorial
6 Hot News
7 System Charts
8 News Flash
64 Club Center
67 Impressum
76 Trick Zone
78 Hotline

CLUB Nintendo®

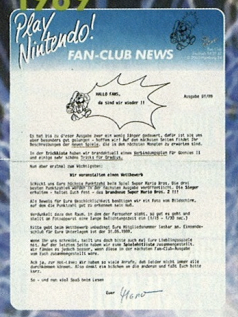
1989 — 10 JAHRE — 1998

TEIL EINS

Das älteste deutsche Videospielmagazin feiert Geburtstag!

Im Februar des Jahres 1989 erschien die erste Ausgabe des heutigen Club Nintendo-Magazins. Ganze acht Seiten stark, berichtete das damals noch PLAY NINTENDO betitelte Heftchen über die neuesten NES-Spiele, veranstaltete Wettbewerbe und präsentierte Charts. Die ursprüngliche Absicht, das Magazin als Infoletter an begeisterte Nintendo-Fans zu verschicken, wurde noch im gleichen Jahr verworfen. Schon bald war nämlich klar, daß das Nintendo-Fieber rasend schnell um sich griff und somit auch die Nachfrage an Informationen für die damals beliebteste Konsole stetig wuchs. Ein professionelles Magazin mußte also her – und das möglichst schnell. Bis ein Redaktionsteam gefunden war wurde das englische Nintendo-Magazin zunächst einige Ausgaben lang übersetzt und in Deutschland veröffentlicht. Mit Ausgabe 4/91 war es dann endlich soweit: Das erste „echte" Club Nintendo Magazin war geboren und erscheint seitdem alle zwei Monate. Natürlich hat das Heft seit seiner Premiere einige Veränderungen durchlaufen, nicht zuletzt bedingt durch die rasante Weiterentwicklung im Videospielbereich. Moderne Hard- und Software fordert schließlich auch ein passendes Layout! Schließlich sind Videospiele Teil und Ausdruck des Lifestyles.

1989

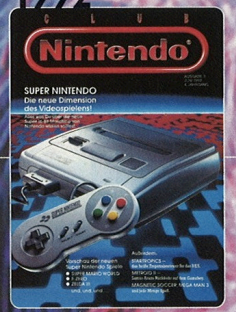


Februar 1989: Der damals noch PLAY NINTENDO betitelte Newsletter besaß lediglich acht Seiten und berichtete ausschließlich über NES-Spiele. Der Game Boy erschien erst ein Jahr später.

1990

So sah das Club Nintendo-Magazin aus, als 1990 der Game Boy vorgestellt wurde. Vorbild war die englische Ausgabe, die lediglich ins Deutsche übersetzt wurde.

1992

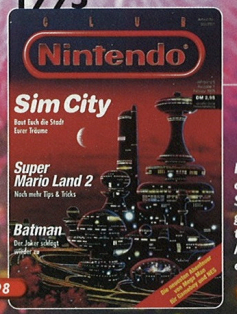


Zur Einführung des Super Nintendo präsentierte sich das Magazin bereits weitaus professioneller. Diese Ausgabe enthielt einen kompletten Hardware-Report zur neuen Konsole.

1992

Eines der bis heute besten Videospiele aller Zeiten wurde in Ausgabe 5/92 vorgestellt: THE LEGEND OF ZELDA – A LINK TO THE PAST!

1993



Eines der bisher schönsten Cover der CN-Geschichte. Zum Thema SIM CITY wurde eine Illustration gewählt, die sowohl den Spieltitel, als auch die unbegrenzten Möglichkeiten der Videospiele eindrucksvoll untermalte.

NINTENDO 64

1 (1) ●	Banjo – Kazooie Action Adventure *Nintendo*	1	dm
2 (2) ●	Super Mario 64 Action Adventure *Nintendo*	1	dm
3 (3) ●	Diddy Kong Racing Fun Racing Adventure *Nintendo*	4	dmc
4 (4) ●	Lylat Wars Shoot'em Up *Nintendo*	4	dm
5 (–) ▲	Mission: Impossible Action *Infogrames*	1	dm
6 (5) ▼	Wave Race 64 Jetski Racing *Nintendo*	2	dmc
7 (–) ▲	F1 World Grand Prix Racing *Nintendo*	2	dm
8 (7) ▼	Extreme G Future Racing *Acclaim*	4	dc
9 (9) ●	Blast Corps Action Adventure *Nintendo*	1	dmc
10 (–) ▲	International Superstar Soccer 98 Sports *Konami*	4	c
11 (10) ▼	Forsaken Action/Shoot'em Up *Acclaim*	4	dc
12 (8) ▼	Mario Kart 64 Fun Racing *Nintendo*	4	dmc
13 (6) ▼	Yoshi's Story Jump'n'Run *Nintendo*	1	dm
14 (12) ▼	Mystical Ninja Starring Goemon Action Adventure *Konami*	1	c
15 (15) ●	Turok – Dinosaur Hunter Action/Ego Shooter *Acclaim*	1	dc
16 (11) ▼	Bomberman 64 Action Adventure *Nintendo*	4	dmc
17 (–) ▲	Cruis'n World Racing *Nintendo*	4	dm
18 (14) ▼	Fifa 98 – Die Weltmeisterschaft Sports *EA Sports*	4	dc
19 (17) ▼	Star Wars – Shadows Of The Empire Action *Nintendo*	1	dm
20 (16) ▼	Snowboard Kids Fun Racing *Nintendo*	4	dc

1 Anzahl der Spieler · d deutscher Text · m modulinterner Speicher · u unterstützt Rumble Pak · c Controller Pak

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 (1) ●	The Legend Of Zelda – A Link To The Past Adventure *Nintendo*	1 d
2 (2) ●	Super Mario World 2 – Yoshi's Island Jump'n'Run *Nintendo*	1 d
3 (3) ●	Donkey Kong Country 2 – Diddy's Kong Quest Jump'n'Run *Nintendo*	2 d
4 (4) ●	Super Mario All-Stars Jump'n'Run *Nintendo*	2
5 (5) ●	Super Mario World Jump'n'Run *Nintendo*	2
6 (7) ▲	Super Mario Kart Fun Racing *Nintendo*	2
7 (6) ▼	Donkey Kong Country Jump'n'Run *Nintendo*	2 d
8 (10) ▲	Sim City Simulation *Nintendo*	1
9 (8) ▼	Disneys Aladdin Jump'n'Run *Nintendo*	1
10 (–) ▲	Disneys König der Löwen Jump'n'Run *Nintendo*	1

1 Anzahl der Spieler · d deutscher Text

NINTENDO 64 AUTORENNEN

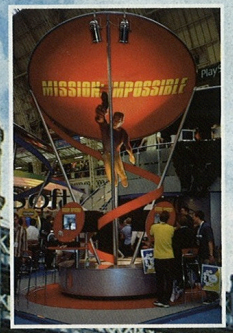
1	F1 World Grand Prix Racing *Nintendo*	2 d	m
2	Cruis'n World Fun Racing *Nintendo*	4	m
3	Top Gear Rally Rally Racing *Mitsui*	2	mc
4	Multi-Racing Championship Rally Racing *Infogrames*	2 d	mc
5	San Francisco Rush Fun Racing *GT Interactive*	2 d	c

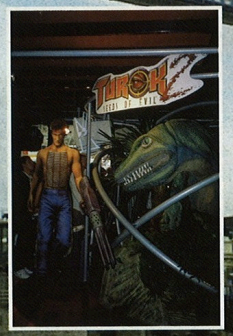
GAME BOY

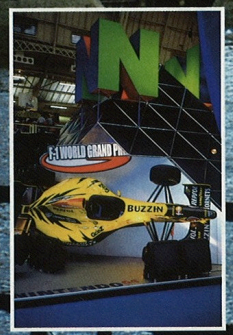
1 (1) ●	The Legend Of Zelda – Link's Awakening Adventure *Nintendo*	1 d
2 (2) ●	Wario Land 2 Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
3 (3) ●	Mystic Quest Adventure *Nintendo*	1 d
4 (4) ●	Super Mario Land 2 – Six Golden Coins Jump'n'Run *Nintendo*	1
5 (5) ●	Donkey Kong Land III Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
6 (6) ●	Castlevania Legends Action Adventure *Konami*	1 SUPER GAME BOY
7 (7) ●	Kirby's Dream Land 2 Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
8 (8) ●	Donkey Kong Action Strategy *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
9 (10) ▲	Wario Land – Super Mario Land 3 Jump'n'Run *Nintendo*	1
10 (9) ▼	Pocket Bomberman Action Strategy *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
11 (–) ▲	Ottos Ottifanten Action *Infogrames*	1 d
12 (15) ▲	Turok – Battle Of The Bionosaurs Action *Acclaim*	1 d
13 (11) ▼	Die Schlümpfe im Alptraumland Jump'n'Run *Nintendo*	1 d
14 (–) ▲	WWF Warzone Sports *Acclaim*	1
15 (13) ▼	Die Maus Action Strategy *Nintendo*	1 d
16 (14) ▼	Adventures Of Lolo Action Strategy *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
17 (17) ●	Tetris Puzzle *Nintendo*	2
18 (18) ●	Donkey Kong Land II Jump'n'Run *Nintendo*	1 SUPER GAME BOY
19 (–) ▲	Godzilla Action *Infogrames*	1
20 (12) ▼	The King Of Fighters 95 Fighting *Infogrames*	2 SUPER GAME BOY

1 Anzahl der Spieler · d deutscher Text · SUPER GAME BOY Special Features und/oder farbige Darstellung bei Verwendung des Super Game Boy-Adapters

ECTS 1998 – DIE MESSE DER PREMIEREN







Vom 6. bis 8. September war London das Mekka der Video- und PC-Branche: Fachbesuchern und Händlern aus aller Welt wurden neueste Hardware und neueste Spiele präsentiert. Der über 1.000 qm große Nintendo-Stand auf der größten europäischen Messe für Unterhaltungselektronik überzeugte das Publikum vor allem durch die umfangreiche Zahl an Spielen, von denen einige auf der ECTS ihre Weltpremiere hatten. Und auch mit dem Game Boy Color konnte man erstmals spielen!

IM ZEICHEN DER FARBE!

Ein lang erwarteter Mega-Kracher sorgte für glänzende Augen und zittrige Hände bei Fachbesuchern und Journalisten. Am Stand von Nintendo wurde der Game Boy Color erstmals dem europäischen Fachpublikum spielbar und mit elf farbigen Game Boy-Spielen präsentiert. Zu den neuen Spielen zählen unter anderem QUEST FOR CAMELOT, CONKER'S POCKET TALES, HARVEST MOON, BUGS BUNNY & LOLA, SUPER MARIO COLOR, WARIO LAND 2, SHADOWGATE (das bekannte NES-Epos wurde auch für das Nintendo64 angekündigt), POCKET BOMBERMAN, THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING, TETRIS DX UND GAME & WATCH GALLERY 2. Auch andere Hersteller entwickeln schon fleißig farbige Game Boy Spiele und haben einige bereits auf der ECTS gezeigt.

NINTENDO64 – EIN FEUERWERK VON SPIELEN

Mit fast 100 Spielen für das Nintendo64 wurde auf der ECTS 98 eine wahre Lawine präsentiert. Eines der am meisten umlagerten Spiele war THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME. Die Abenteuer rund um Link und Zelda begeisterten die Fachbesucher, und kaum einer mag es abwarten, bis das fertige Modul erscheint. Gleiches gilt für F-ZERO X, Nintendos rasantes Future-Racing-Game. STAR WARS – ROGUE SQUADRON ist ein vielversprechendes Modul, in dem es um die Schlacht der Rebellen gegen das Imperium geht. Wie dieses Spiel präsentierte sich auch TUROK 2 – SEEDS OF EVIL mit gestochen scharfen High Resolution-Grafiken. Beide fanden die Anerkennung der Fachbesucher und zählen schon jetzt neben dem neuen Zelda-Epos zu den absoluten Highlights.

Vampirfans und Blutspender konnten sich auf die Präsentation von Konamis CASTLEVANIA 64 freuen. Für das nächste Jahr angekündigt, auf der Messe bislang als Video zu sehen waren Rares Spiele PERFECT DARK, TWELVE TALES: CONKER 64 und JET FORCE GEMINI. Und noch mehr wurde präsentiert: RAYMAN 2 und TONIC TROUBLE von Ubisoft. Acclaim zeigte außer TUROK 2 – SEEDS OF EVIL noch EXTREME G 2, NBA JAM 99, ALL-STAR BASEBALL, NFL QUARTERBACK CLUB 99 und RE-VOLT. GTI zeigte OFF ROAD CHALLENGE und Infogrames V RALLY 64.

Weitere Spiele die gezeigt wurden und ein spielintensives Jahr versprechen, waren u.a. GLOVER, EARTHWORM JIM 3D, GEX 64 – ENTER THE GECKO, STARSHOT – PANIK IM SPACE CIRCUS, KNIFE EDGE und CHOPPER ATTACK.

CLUB Nintendo® Award '98

Mitmachen und gewinnen! Zum ersten Mal verleiht Club Nintendo an die besten Spiele für das Nintendo64 in 12 verschiedenen Kategorien den CLUB NINTENDO AWARD 1998!

Tragt Eure Favoriten aus diesem Jahr einfach bei den jeweiligen Kategorien ein (wenn Ihr die Seite nicht aus dem Heft reißen wollt, könnt Ihr auch eine Kopie machen) und schickt sie an die bekannte Club Nintendo-Adresse in Eurem Land.

Einsendeschluß ist der 1. 12. 1998; der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die „symbolische" Verleihung des CLUB NINTENDO AWARDS 1998 werden wir dann in Ausgabe 1/99 vornehmen!

Gebt Eure Stimme ab - in diesen Kategorien:

- Spiel
- Held
- Fiesling
- Story
- Abspann
- Bildschirmtext
- Soundtrack
- Grafik
- Move
- Item
- Fahrzeug
- Steuerung

Mitmachen und mitwählen lohnt sich – denn das könnt Ihr gewinnen:

1. Preis: *Super-Action-Spaß-Paket „N64 Trio Deluxe"*
(Nintendo64 Konsole, THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME, TUROK 2 – SEEDS OF EVIL, F-1 WORLD GRAND PRIX)

2. Preis: *Super-Action-Spaß-Paket „N64 Duo Deluxe"*
(Nintendo64 Konsole, THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME, TUROK 2 – SEEDS OF EVIL)

3. Preis: *Super-Action-Spaß-Paket „N64 Uno Deluxe"*
(Nintendo64 Konsole, THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME)

4. und 5. Preis:
Super-Action-Spaß Paket „Duo Rare"
(DIDDY KONG RACING, BANJO – KAZOOIE)

5. bis 10. Preis:
Super-Action-Spaß Paket „Duo Racing"
(F-1 WORLD GRAND PRIX, CRUIS'N WORLD)

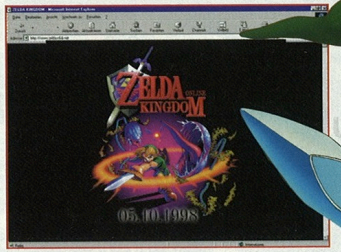
Wir wünschen Euch viel Spaß beim Wählen!

NEWSFLASH

FÜRWAHR EIN HOCHWOHLGEBORENER HELD

Rechtzeitig vor der Veröffentlichung von THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME freuen wir uns, Euch die aufregende Vorgeschichte zum Spiel präsentieren zu können! In dem 36seitigen, exklusiven Special erfahrt Ihr mehr über die Herkunft von Link, warum er im Dorf der Kobolde erwacht und vieles mehr – Ihr lernt sogar Links Eltern kennen! Und das ist noch nicht alles: Ihr lest ein großes Exklusivinterview mit Shigeru Miyamoto und erhaltet erste Infos zu THE LEGEND OF ZELDA – LINK'S AWAKENING für den Game Boy Color. Zwei tolle Zelda-Poster und einen genialen Aufkleber gibt es außerdem! Das ist doch genau der richtige Einstieg in dieses spannende Nintendo64-Fantasy Epos, oder? Das Special wird ab November bei den Nintendo-Händlern kostenlos erhältlich sein.

LINK IM WORLD WIDE WEB



Ein Link im Internet im doppelten Sinn des Wortes: Die Club Nintendo-Redaktion präsentiert ab dem 5. Oktober die offiziellen Internet-Seiten ZELDA KINGDOM ONLINE zum großen, neuen ZELDA-Epos!

Wir laden Euch ein, zusammen mit uns in die magische Welt einzutauchen und dabei nicht nur viele Informationen über THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME zu erhalten: Ihr habt auch die Möglichkeit, etliche knifflige Aufgaben in einem spannenden Online-Abenteuer spielerisch zu lösen. Und auf diese Weise könnt Ihr sogar etwas gewinnen – laßt Euch überraschen und geht im Internet zu www.zelda-64.net! Mit diesem Link erwarten Euch Spannung, Spaß und Action rund um Link!

+++ www.zelda-64.net +++ www.zelda-64.net +++ www.zelda-64.net +++

MÖGEN EURE WEGE ALLZEIT BEHÜTET SEIN...

...mit dem offiziellen Nintendo Spieleberater zu THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME! Denn es wird nicht leicht sein für Link, den jungen Abenteurer aus Hyrule, bei seiner Reise durch mehrere Epochen und viele Welten, die Orientierung zu behalten. Doch mit den umfangreichen Original-Levelkarten, eingebettet in die fantastische Story um die zauberhafte Flöte und die Rettung des Triforce, helfen wir Euch, nicht vom rechten Wege abzukommen. Das große Buch mit 112 farbigen Seiten und einem aufklappbaren, achtseitigen Kartenwerk voller detailreicher, wichtiger Informationen wird gleichzeitig mit dem Erscheinen des Spiels veröffentlicht und ist somit ab Anfang Dezember bei den Nintendo-Händlern erhältlich. Möge die Triforce mit Euch sein!

THE TIME IS FORSAKEN...

Während Ihr in Acclaims spannendem Action Adventure FORSAKEN gigantische Labyrinthe in einer düsteren Umgebung und unheilvoller Atmosphäre erkundet und Euer Cyber-Bike durch gigantische Sicherheitsanlagen auf der Suche nach wertvollen Schätzen steuert, vergeßt Ihr bestimmt ganz und gar die Zeit. Damit Ihr aber dennoch immer wißt, was die Stunde geschlagen hat, haben wir ein geniales Geschenk für Euch, das uns Acclaim zur Verfügung gestellt hat! Ihr könnt eine von 10 geilen FORSAKEN-Uhren gewinnen, wenn Ihr folgende Frage richtig beantwortet:

● ***Wie ist der Name des Rockers in FORSAKEN?***

Schreibt die Antwort auf eine Postkarte und schickt sie bis zum ***23.10.98*** an die bekannte Club Nintendo-Adresse Eures Landes. Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

DAS LEBEN WIRD BUNTER

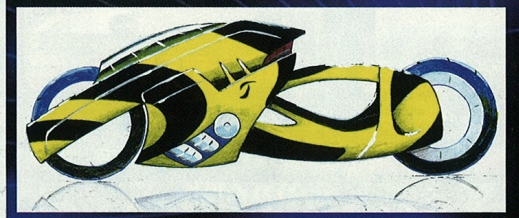
Auf der ECTS waren bereits die Fachbesucher begeistert: Erstmals durften sie den Game Boy Color in die Hand nehmen und eines der genialen Games auf dem farbigen Display spielen. Damit Ihr noch vor der Veröffentlichung des brandneuen Handhelds alles Wissenswerte über die tragbare Spielkonsole und die vielen neuen Games erfahrt, wird Anfang November ein 20seitiges, exklusives und kostenloses Game Boy Color-Special erscheinen! Das Leben wird nun ein bißchen bunter...

NINTENDO KALENDER 1999

Auch im letzten Jahr dieser Dekade und dieses Jahrtausends werdet Ihr Tag für Tag von Nintendo begleitet: Voraussichtlich ab Mitte November wird der offizielle Nintendo-Kalender exklusiv und kostenlos für alle Nintendo-Fans bereit liegen. Zwölf Monate lang begleiten Euch dann geile Szenen, abgefahrene Charaktere und bizarre Welten im DIN A 3-Format durch das Jahr. Wie der Kalender aussieht? Laßt Euch überraschen – der Titel ist jedenfalls „Art of Nintendo". Und das klingt doch vielversprechend, nicht wahr?

CEBIT HOME: INTERAKTIVES ENTERTAINMENT

Auch wenn die CeBit Home 98 ein Stück hinter den Erwartungen der Veranstalter zurück blieb und Nintendo auf Grund der ECTS-Vorbereitungen nicht vertreten war, konnten die Vertreter der Videospielbranche dennoch zufrieden sein. Erstmals stand den Softwarehäusern eine eigene Halle zur Verfügung, die an allen Messetagen gut besucht war. Neben lang ersehnten Spielen wie SPACE STATION: SILICON VALLEY konnten auch absolute Neuheiten wie GLOVER oder MISSION: IMPOSSIBLE probegespielt und persönlich begutachtet werden.



Originalzeichnung von Daniel Hoppe

INTERNATIONAL DESIGN-A-BIKE CONTEST

Anfang Mai dieses Jahres veranstaltete Acclaim den internationalen DESIGN-A-BIKE-Wettbewerb in verschiedenen Videospiel-Fachmagazinen. Es galt, ein EXTREME G-Bike zu zeichnen, um z.B. ein Jahresabo für Nintendo64-Spiele zu gewinnen. Daniel Hoppe aus Lippstadt, Club Nintendo-Abonnent, gehörte zu den glücklichen Gewinnern bei dieser ungewöhnlichen Aktion. Sein Bike WASP wurde, wie versprochen, von Acclaims Programmierern in das neue Rennspektakel EXTREME G 2 integriert und wird dort als Fahrzeug angewählt werden können. Herzlichen Glückwunsch, Daniel!

XG2

Überarbeitete Version der XG2-Programmierer

Das Wasp-Bike im Spiel.

GAME BOY COLOR

MAKE COLOR – NOT LOVE!

Vor rund zehn Jahren präsentierte Nintendo erstmals ein tragbares 8Bit-Videospiel-System, das weltweit für Furore sorgte: Der Game Boy! Er entwickelte sich in Windeseile zur beliebtesten Konsole aller Zeiten. Seine Größe, sein praktisches Steckmodul-System und die Tatsache, daß man ihn immer und überall einsetzen kann, machten ihn zum Dauerhit bei den Videospielern. Selbst hartnäckige HiTech-Zocker, denen eine Konsole eigentlich nie genug Bit haben kann und denen erst ab 64 Bit warm ums Herz wird, greifen zum Game Boy, um auch unterwegs zu spielen. Doch nicht nur das große Angebot an innovativem Zubehör und Änderungen im Design des Handhelds erfreuen seit Jahren die Spielergemeinde, sondern auch die unvergleichlich breite Palette an Spielen aller Genres. Nur auf eines mußten wir alle lange warten: Auf den Game Boy mit Farbdisplay! Jetzt aber ist er Realität geworden... (jk)

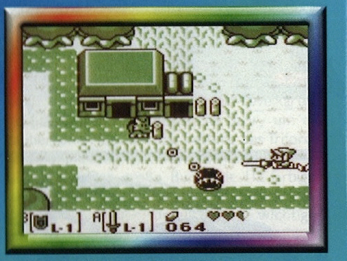
Die erste Stufe zum kolorierten Spielerlebnis war der Super Game Boy, mit dem man Game Boy-Games einfärben und auf dem Super Nintendo spielen konnte. Dadurch jedoch war man wieder von einem Fernsehbildschirm bzw. dem Super Nintendo abhängig, und es war aus mit der Mobilität des Game Boy...

Doch damit ist jetzt Schluß! Vorbei sind die Zeiten, in denen sich Game Boy-Fans sehnlichst Farben auf den Bildschirm des Handhelds gewünscht haben. Der Game Boy Color vereinigt nun Farbe, High-Tech, Spielspaß und Mobilität in einem. Zudem besitzt er ein modisches 90er Jahre-Design.

Egal ob im Bus, im Schwimmbad oder im Wartezimmer des Zahnarztes, überall und jederzeit kann man sich am farbigen Spielvergnügen erfreuen.

Die Neuentwicklung hat auch unter den Softwarefirmen hektische Kreativ-Aktivitäten entfacht: Weltweit wird zur Zeit an neuen Spielen getüftelt, die die technischen Vorzüge des Game Boy Color zu 100% nutzen.

So sehen die Spiele auf dem Game Boy aus...



...etwas bunter mit dem Super Game Boy...

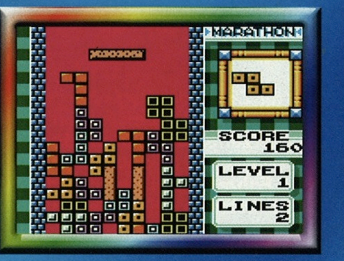
...und knallig bunt auf dem Game Boy Color!

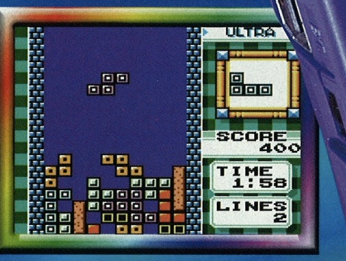
DIE WELT IN FARBE!

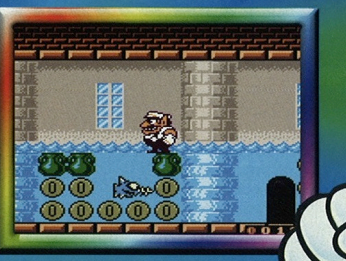
Dank der zahlreichen Farbkombinationen des Game Boy Color wird ein völlig neues Spielgefühl vermittelt!

Prinzipiell ist der Game Boy Color ein Game Boy, der in der Lage ist, Farben auf dem Bildschirm darzustellen. (Die Spiele werden daher eines von zwei möglichen Farbdisplays nutzen: 10 oder 56 Farben...)

Doch was dahinter steckt, ist wesentlich komplexer! Es gibt nämlich einige technische Unterschiede zum Game Boy, die den farbigen Kollegen zu einer echten High-Tech-Konsole machen: Die CPU des Game Boy Color ist doppelt so leistungsfähig wie die des herkömmlichen Game Boy. Das ermöglicht den Programmierern, höher entwickelte und technisch ausgereiftere Spiele zu entwickeln. Der Arbeitsspeicher – auch Expanded Work RAM (RAM = Random Access Memory) genannt – wurde von 8 Kbytes auf 32 Kbytes vervierfacht. Dadurch ist es möglich, daß die Spiele komplexer werden und beispielsweise mit mehr Tiefe, mehr Gegnern oder mehr Leveln ausgestattet sind. Neben dem Verdoppeln der Videospeicher-Kapazität wurden noch weitere technische Details verbessert, die den Game Boy Color zu ***der*** tragbaren Konsole der Zukunft machen!







FUTTER FÜR DEN GAME BOY COLOR!

Natürlich ist es mit einem neuen Gerät allein nicht getan: Die Spiele sind das Salz in der Suppe. Wir können Euch hier bereits eine Liste der geplanten Spiele geben, die speziell für den Game Boy Color programmiert werden und das volle Farbspektrum der tragbaren Konsole nutzen. Voraussichtlich Ende November soll das Gerät weltweit erscheinen. Erstaunlich, was bereits alles an Spielen in Arbeit ist oder zumindest geplant wird! Wir freuen uns auf die farbige Game Boy Color-Zukunft!

ACCLAIM
- Bust-A-Move 3
- Turok 2 – Seeds Of Evil
- WWF Warzone

HUDSON
- Pocket Bomberman

INFOGRAMES
- Asterix & Obelix
- Bugs Bunny & Lola
- Die Maus
- Die Schlümpfe im Alptraumland
- Lucky Luke
- Tim in Tibet
- Tweety & Sylvester

KEMCO
- Bugs Bunny – Crazy Castle 3
- Shadowgate Classic
- Top Gear Pocket

KONAMI
- International Superstar Soccer 98 Pocket

MIDWAY
- NFL Blitz
- Rampage World Tour
- San Francisco Rush

NATSUME
- Harvest Moon

NINTENDO
- Game & Watch Gallery 2
- Super Mario Color
- Tetris Deluxe
- The Legend Of Zelda – Link's Awakening
- Wario Land II

RARE
- Conker's Pocket Tales

SUN SOFT
- Power Quest
- Shanghai Pocket

TAKE 2
- Cool Hand
- Montezuma's Return
- Mud & Metal
- Reservoir Rat

THQ
- Small Soldiers

TITUS
- Quest For Camelot
- Titus Jr.

Und viele, viele mehr...

Die fleißigen Jungs von EAD haben schon mit WAVE RACE 64 bewiesen, wie ein realistisches Sportspiel auszusehen hat. Nun wird es Zeit, der Konkurrenz auch in Sachen Wintersport zu zeigen, wo der Hammer bzw. das Snowboard hängt! Exklusiv für Euch läuten wir an dieser Stelle jetzt schon die Snowboard-Saison 1998 ein. Rasante Slalomläufe, abgefahrene Tricks, brettharte Halfpipes und eine internationale Snowboarder-Besetzung machen 1080° (TEN EIGHTY) SNOWBOARDING zu einem atemberaubenden Non-Stop-Abfahrt-Abenteuer mit hohem Zeitgeist-Faktor. Wer da zu leicht ins Schwitzen kommt, der sollte seinen Skipaß gleich abgeben... Also, klemmt Euch schon mal die Skischuhe unter die Arme, räumt die Langweiler von der Piste und skandiert: „Was ist der coolste Wintersport? SNOW-BORDING! SNOW-BORDING!" (eh)

1080° TenEighty™ SNOWBOARDING

In der Skihütte Däumchen drehen ist nicht ihr Ding! Die fünf obercoolen Snowboarder aus den USA, Kanada, England und Japan haben in ihren Heimatländern nicht umsonst die Spitzenpositionen erkämpft: Nun wollen sie sich im großen 1080° (TEN EIGHTY) SNOWBOARDING-Turnier aneinander messen. Jeder einzelne Fahrer hat unterschiedliche Stärken und Vorzüge, die man kennen sollte, um sie im Rennen optimal einzusetzen.

Coole Konkurrenten

Akari Hayami

Technik
Geschwindigkeit
Balance
Ausdauer
Sprungkraft

Harte Arbeit für Akari: Nach ihren bravourösen Erfolgen in Japan ist sie neu in die Mannschaft aufgenommen worden. Jetzt muß sie sich als Nesthäkchen unter den Schneehasen ihren Ruf als ungekrönte Snowboard-Königin noch gegenüber den unbeeindruckten Mitstreitern verteidigen. Doch man muß sie erst mal auf der Piste gesehen und neben der außerordentlichen Wendigkeit auch ihre Standfestigkeit auf dem Board bewundert haben. Da vergißt man die harten Jungs ganz schnell...

Ricky Winterborn

Technik
Geschwindigkeit
Balance
Ausdauer
Sprungkraft

Nach seinem Alter gefragt, gibt der kleine Ricky stolz „14" an! Nichtsdestoweniger hat er schon beachtliche Leistungen mit seinem Board erzielt und sein Können bereits auf allen wichtigen Snowboard-Pisten mit beachtlichem Erfolg unter Beweis gestellt. Sein Vater nahm ihn im Team „der Großen" auf, um dem Nachwuchssportler zu zeigen, was er noch alles lernen muß. Aber wie es aussieht, hat Ricky keine Ratschläge mehr nötig: Mit seiner unschlagbaren Tricktechnik und maximaler Sprungkraft beweist er den um Jahre älteren Konkurrenten, daß er ihnen allemal gewachsen ist!

(c) 1998 Nintendo Co., Ltd. Lamar is a trademark of Lamar Snowboards, Inc.

Dion Blaster

Technik
Geschwindigkeit
Balance
Ausdauer
Sprungkraft

Wenn es um Snowboarding geht, macht Dion keiner etwas vor! (Behauptet er zumindest...) Mit seinen 28 Jahren hat er viel Erfahrung mit den unterschiedlichen Boards und Strecken. Sein Zuhause ist in der Tat die Piste! Keinen Wettbewerb hat er ausgelassen und kein Gegner blieb ungeschlagen! Sein aggressiver Fahrstil ist ebenso gefürchtet wie sein ungebremster Ehrgeiz, mit dem er seine Spitzenposition jedesmal aufs Neue verteidigt.

Rob Haywood

Technik
Geschwindigkeit
Balance
Ausdauer
Sprungkraft

Seit Rob vor zwei Jahren den Snowboard-Sport für sich entdeckt hat, mischt er die Szene ordentlich auf. Mittlerweile hat er sich vom Freizeit-Sportler zu einem echten Full-Time-Crack gemausert und nur noch ein Ziel vor Augen: die Weltklasse-Liga! Was ihn davon trennt, entscheidet Ihr, wenn Ihr Euch mit ihm ins Rennen begebt. Die besten Voraussetzungen bringt er dafür schon mit, denn vor allem, was Technik und Geschwindigkeit angeht, ist er unschlagbar!

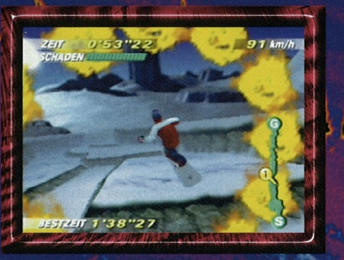
Kensuke Kimachi

Technik
Geschwindigkeit
Balance
Ausdauer
Sprungkraft

Mit Kensuke ist die rasante Fünfer-Bande komplett: Seine Disziplin, Ausdauer und Schnelligkeit haben schon in Japan gezeigt, was Snowboarding heißen kann. Mit hartem, täglichem Training und der berühmten asiatischen Ausdauer wird er auch weiterhin seine Bestform behalten, mit der er eine der begehrten Top-Positionen erreichen will. Und wer im Rennen seine Überlegenheit nicht einsieht, den überzeugt er auch gerne anschließend mit einigen Tricks aus seinem Kampfsport-Repertoire...

Oh-Oh! Da bahnt sich was an! Aber was ein waschechter Snowboard-Freak ist...

...der ist sich auch nicht für eine kleine Zirkus-Einlage zu schade!



Der Fahrer kam mit einem angekokelten Schnürsenkel davon.

FIRST LOOK INFO

Einsetzende Schneegestöber, verschiedene Kameraperspektiven und elegante, ruckelfreie Stunt-Ausübungen bei schabenden und knirschenden Board-Geräuschen schaffen ein Spielgefühl, das realistische Vor-Ort-Action vermittelt und 1080° (TEN EIGHTY) SNOWBOARDING zur günstigsten Alternative gegenüber teurer Snowboard-Ausrüstung macht. Und mit der Rumble Pak-Unterstützung ist die Abfahrtsstimmung in punkto Authentizität und Spielspaß nicht mehr zu toppen... Coole Rennen sorgen – im Ein- oder Zwei-Spieler-Modus – für schweißtreibende Boarder-Spannung. Durch die spezielle Lens Flare-Programmiertechnik, die bereits in WAVE RACE 64 für Authentizität sorgte, wird noch mehr realistisches Pisten-Feeling geboten. Die Freestyle-Freaks unter Euch können sich mit einer Fülle von Special Moves auch an allen möglichen und unmöglichen Stunts versuchen und im Airmake oder den Halfpipes die legendäre 1080°-Grad-Drehung wagen – der Traum eines jeden Hardcore-Boarders! Wer braucht da noch echte Skischuhe?

Foto: Aaron Sedway

Die Bretter

Nachdem der Favorit aus dem Snowboarder-Pool ausgewählt ist, kann's auch schon losgehen... Denkste! Die Leistung der Fahrer allein bringt gar nichts, wenn Ihr für sie nicht auch ein passendes Board ausgewählt habt. Für die besten Chancen auf den Sieg müßt Ihr die jeweiligen Stärken der Fahrer mit dem geeigneten Brett optimal kombinieren. Dazu stehen Euch insgesamt acht Boards zur Auswahl, von denen wir hier einige vorstellen.

Tahoe 155

Kantenschärfe
Beschleunigung
Handling
Stabilität
Flexibilität

Die Tahoe-Serie ist für Anfänger am besten geeignet. Hohe Stabilität und unkompliziertes Handling geben dem Boarder-Neuling die Gelegenheit, sich schnell und ohne Anlaufschwierigkeiten an die Strecken zu gewöhnen.
Geeigneter Boarder: Dion Blaster.

Nanu? Wer wohnt denn da?

Aha! Sofa, Fernseher, Jagdtrophäen: Alles da! Bloß keine Energy-Drinks!

Vielleicht bietet man mir ja einen kleinen Energy-Drink an!

...ist Ende der Fahnenstange!

Dafür aber ein cooler Lieferanten-Ausgang! Ha! Und mit einem eleganten Sprung...

Wer sich hier für die Goldene Mitte entscheidet, der liegt ausnahmsweise nicht richtig!

Scout 156

Kantenschärfe
Beschleunigung
Handling
Stabilität
Flexibilität

Die Bretter von Scout lassen dem Fahrer den größten Spielraum, seine Stärken voll auszufahren: Vor allem durch die harte Kantenschärfe und hohe Flexibilität des Boards lassen sich die Abfahrts- und Slalomläufe elegant und präzise durchlaufen. Dieses Board ist sehr gut geeignet für Kensuke Kimachi.

B-Line 149

Kantenschärfe
Beschleunigung
Handling
Stabilität
Flexibilität

Auf die B-Line-Boards schwören die Spezialisten der Szene. Mit einem traumhaften Handling und hoher Beschleunigung gelingen selbst die schwierigsten Grab- und Spin-Tricks lässig. Extrem Half-Pipe-tauglich!
Ricky Winterborn hat dieses Board zu seinem Favoriten erkoren.

Bei dem ganzen Streß muß auch Zeit für ein kleines Nickerchen sein!

Merlot 147

Kantenschärfe
Beschleunigung
Handling
Stabilität
Flexibilität

Der Geheim-Tip! Die unscheinbaren Boards aus der Merlot-Reihe haben zwar keine Traumdaten vorzuweisen und wirken auf den ersten Blick nur mittelmäßig, aber wer erst einmal das einzigartige Fahrgefühl erlebt hat, der kommt nicht mehr von ihnen los!

Welcher Fuß darf denn vorn sein?

Snowboarden im Mondschein – wie romantisch! Aber auch ein bißchen unheimlich...

Ich hau ab!!

Foto: Aaron Sedway

Die Strecken

Der Startschuß ist gefallen für das Snowboard-Ereignis dieses Jahres: In den schnellsten Abfahrtsläufen aller Zeiten bringen Euch die acht tückenreichen Adventure-Strecken (sechs Abfahrts- und zwei Trick-Strecken) in beste Pistenstimmung, wenn es heißt, mit sportlicher Coolness die verschneiten Halfpipes, Eisstollen und Buckelpisten, Schluchten, Tiefschneeslaloms- und Fackelläufe zu meistern. Dabei empfiehlt es sich, auch außerhalb der regulären Bahnen zu fahren, denn Ihr wißt ja: Nicht immer ist der kürzeste Weg auch der einfachste!

Ich will fahrn, fahrn, fahrn, auf der Autobahn!

Und Stopschilder überfahren bringt auch Punkte: In Flensburg!

So sieht ein Snowboarder von hinten aus.

Mountain Village

Wer durch die Eisstollen seinen Weg auf die vereiste Autobahnstrecke findet, der ist schon unterwegs zu den verlassenen Dörfern, die fest in der eiskalten Hand des Winters sind. Die eingeschneiten Häuser und Autodächer geben übrigens hervorragende Jump Boards ab...

Golden Forest

Eigeninitiative wird hier großgeschrieben! Wozu auf der Piste bleiben, wenn's auch durch den Tiefschnee geht! Im Slalom um die Tannen, über Eisbäche und naturbelassene Sprungschanzen legt Ihr hier Traumzeiten hin, denn das hohe Gefälle macht den „Güldenen Wald" zu einer der schnellsten Pisten des ganzen Rennens!

Dragon Cave

Lust auf eine kleine Nachtfahrt? Schon so manchen übermütigen Boarder hat diese Strecke mehr in Anspruch genommen, als es ihm lieb war. Denn im Dunkeln ist bei solchem Wahnsinnstempo gar nicht gut munkeln, man gerät sogar eher ins Schunkeln, wenn man in den engen Schluchten und auf Brückenläufen nicht die Balance hält!

Was spiegelt sich denn da? Das bin ja ich!!!

Die Modi

Slalomlauf

Im Wettbewerbs-Modus müßt Ihr die regulären Kurse als Slalomstrecken fahren. Im Rausch der Geschwindigkeit solltet Ihr aber nicht vergessen, die aufgestellten Fähnchen zu umfahren, denn diese Checkpoints bringen wertvolle Extra-Sekunden und frischen Euer Punktekonto auf!

Rechtsrum um die Blauen, linksrum um die Roten...

Verdammt! LINKS!!!

Hab' ich auch alles dabei? Mütze, Handschuhe, Snowboard...

Cool! 100 Punkte!

Airmake

Hier sind Eure Freestyle-Künste gefragt! Denn auf der gigantischen Sprungschanze müßt Ihr zeigen, was Eure Snowboard-Trickkiste hergibt! Ihr müßt auf jeden Fall sämtliche Stunt-Register ziehen, um Euch die Gunst des Publikums zu sichern und vor allem die begehrten Punkte der Jury zu erhalten! Begeistert die Zuschauer in der Arena mit lässigen Spin'n'Grab-Moves oder probiert die legendäre 1080°-Grad-Drehung!

Halfpipe

In den Wettbewerben tauchen sie immer wieder auf, die liebsten und bekanntesten Spielgeräte der Snowboarder, der Traum aller Professional Brettl-Freaks – und der Alptraum ihrer Mütter: Die Halfpipe! Auf diesen Schauplätzen halsbrecherischer Stunt-Action geht es darum, nicht allein mit möglichst guter Zeit ins Ziel einzufahren. Ihr müßt hier vor allem auch coole Tricks vollführen und dabei eine sichere Landung hinzulegen, sonst gibt's keine Punkte, und der Coolness-Faktor sinkt bis an die Schamgrenze...

Für die 360°-Drehung müßt Ihr zunächst in Fahrt kommen!

200 Punkte! Das muß ich Mama sagen!

Hier erscheinen die Tastenkombinationen auf dem Bildschirm, die Ihr zum Ausführen der Stunts gedrückt halten müßt.

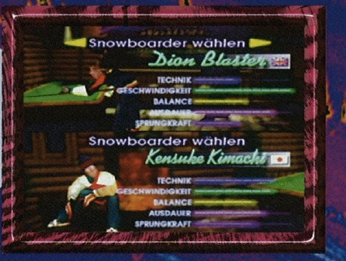
Na also! Ist doch ganz einfach...

Die Stunts

Insgesamt stehen Euch über zwanzig einzelne Grab- und Spin-Moves zur Verfügung, wie z.B. der Nosebone, Indy oder Method, die Euch im Trainings-Modus nahegebracht werden. Im Laufe der Rennen werdet Ihr aber noch jede Menge Special-Moves herausfinden, für die Ihr im Airmake und in den Halfpipes massig Punkte kassiert. Ebenso werden untereinander kombinierte Stunts mit einem Combo-Bonus belohnt.

Der Spaß zu zweit

Alleine Snowboard-Fahren ist uncool? Kein Problem! Wenn Ihr gegeneinander antreten wollt, müßt Ihr nur einen zweiten Controller anschließen und schon kann das Wettrennen beginnen! So macht das gemeinsame Boarden mit Freunden garantiert doppelt so viel Spaß!



Hier stehen Dion und Kensuke gemeinsam am Start.

„Wen's zuerst hinlegt, der hat verloren!"

Foto: Aaron Sedway

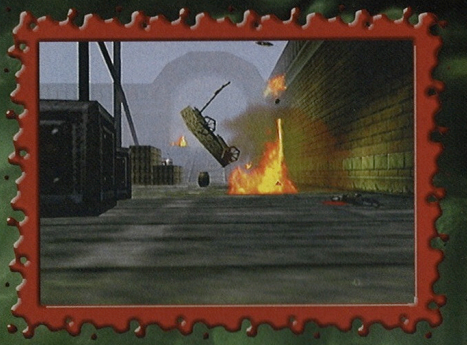
Das Grauen kehrt zurück! Schlimmer, bösartiger und wahnsinniger als je zuvor bedroht ein neuer Tyrann das Verlorene Land und streut die Saat des Bösen. Nur ein Mann kann diese Welt retten, nur sein Mut und seine kämpferischen Talente können das Unheil aufhalten: Turok! Acclaims neuester Kracher für das Nintendo⁶⁴ verspricht, eines der Highlights dieses Jahres zu werden. Neue Waffen, neue, bedrohliche Gegner und neue Spielmodi (zum Beispiel das Deathmatch) sowie atemberaubend schöne, detaillierte Grafiken... Dies alles und mehr wird Euch den Angstschweiß auf die Stirn treiben und das Blut in den Adern gefrieren lassen! (jk)

TUROK 2™

Enter the Primagen!

Fast eineinhalb Jahre hat es gedauert, bis die Fortsetzung des Kultspiels TUROK-DINOSAUR HUNTER soweit war, daß die Macher von Acclaim und Iguana mit stolz geschwellter Brust ihren neuesten Kracher präsentieren konnten. Und das Warten hat sich gelohnt!

TUROK 2 – SEEDS OF EVIL knüpft nahtlos an die Story des Vorgängers an: Nachdem Turok den Campaigner besiegt hat, wirft er das Chronozepter in den tiefen Schlund eines Vulkans, um es für alle Zeiten zu zerstören. Das hätte er besser nicht tun sollen, denn auf diese Weise weckt er ungewollt den fürchterlichen Primagen. Dieser außerirdische Freak ist noch bösartiger und hinterlistiger als der Campaigner! Lange Zeit war er in seinem gestrandeten Raumschiff gefangen, doch nun ist er frei, und will nun neuen Terror über das Verlorene Land bringen. Um seine Welt zu retten, muß Turok, Held ohne Furcht und Tadel, die sieben verlorenen Energie-Einheiten finden und deren Vernichtung durch den Primagen verhindern.



Action und Features!

Sieben detailreich programmierte und unglaublich umfangreiche Welten gilt es, im Verlauf des Abenteuers zu erforschen. Der Spielverlauf ist diesmal nicht zwingend linear. So kann es durchaus vorkommen, daß man zum Beispiel erst in einem späteren Level Türen in vorhergehenden Leveln öffnen kann, um diese noch einmal zu betreten und wirklich alle gesuchten Items zu finden.

Stets sollte man sich jedoch vor den Gegnern in acht nehmen. Denn sie sind diesmal noch zahlreicher vertreten – und noch stärker! Jeder einzelne Angreifer verfügt über besondere Fähigkeiten und reagiert unterschiedlich auf Turoks Waffen.

Aber Turok braucht sich eigentlich keine allzu großen Sorgen zu machen, denn zum Glück wurde sein ohnehin unvergleichliches Waffenarsenal noch einmal aufgestockt. Über 20 Waffen stehen ihm zur Verfügung – und natürlich kommt auch der berühmte Tek-Bogen wieder zum Einsatz!

Detailliert und aufwendig!

TUROK 2 – SEEDS OF EVIL ist zwar finster gehalten, um eine wahrhaft düstere, bedrückende Atmosphäre zu schaffen, doch diesmal wurde auch besonderer Wert darauf gelegt, die Grafik äußerst detailreich zu gestalten. Und das ist den Programmierern enorm gut gelungen: Die Explosionen zum Beispiel, die von den Waffen verursacht werden, zählen grafisch zum Feinsten, was man derzeit in diesem Genre zu sehen bekommt. Auch die Gegner sind einmalig gestaltet und wirken absolut bedrohlich! Wer TUROK 2 – SEEDS OF EVIL spielt, wird das eine oder andere Mal sicherlich von den ziemlich real wirkenden Gestalten erschreckt werden.

Exzellente und detaillierte Grafik zeichnen TUROK 2 – SEEDS OF EVIL aus!

© ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

TUROK 2 - SEEDS OF EVIL ist ein Action-Spiel mit der besonderen Note: Grafisch ausgereift durch High-Resolution und mit einem überzeugenden Game Play ausgestattet, überzeugt es in allen Sparten dieses Genres. Die düstere Atmosphäre und die immerwährende Bedrohung durch den Primagen ziehen sich durch das ganze Spiel und vermitteln ein schaurig-schönes Endzeit-Feeling.

Das sehr komplexe Spiel verfügt über sieben riesige Welten. Dazu kommen unzählige Gegner mit eigenen Intelligenz-Routinen sowie individuellen Stärken und Schwächen. Diese erfordern ein gerüttelt Maß an Strategie und Taktik vom Spieler, um sie erfolgreich zu bezwingen. Dem Spieler stehen über 20 schlagkräftige Waffen zur Auswahl.

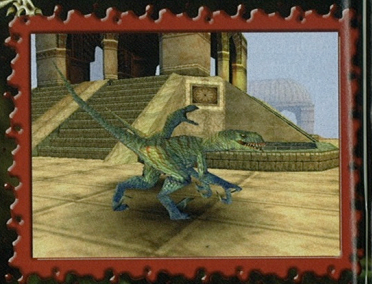
Besonders hervorzuheben ist der Mehrspieler-Modus, in dem bis zu vier Spieler in zwei verschiedenen Spielmodi gleichzeitig aktiv sein können.

Das Spiel unterstützt das Controller Pak und das Rumble Pak.

Multiple Bosheiten!

Die Gegner in diesem Spiel sind noch größer, schneller, intelligenter und zahlreicher als im Vorgänger. Sie verfügen über ein gewisses Maß an „künstlicher Intelligenz", und es kann durchaus vorkommen, daß sie auf Turoks Angriffe immer wieder unterschiedlich reagieren. Ihr müßt also selbst herausfinden, womit und wie Ihr den Gegner am effektivsten angreift. Deshalb vergeßt nie: Turok trägt jede Menge neuer Waffen bei sich – setzt sie abwechselnd ein, denn probieren geht bekanntlich über studieren!

So entsteht Schritt für Schritt eine Kreatur des Grauens!



Einer gegen alle – alle gegen einen!

Eine weitere Neuheit gegenüber dem Vorgänger TUROK – DINOSAUR HUNTER ist ein genialer Multiplayer-Mode, in dem bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können! Im Multiplayer-Deathmatch-Modus, so heißt diese ultimative Spielvariante, stehen Euch insgesamt 12 verschiedene Level zur Auswahl, in denen Ihr es mit Euren Freunden mächtig krachen lassen könnt. Das ganze Geschehen im Mehrspieler-Modus findet auf einem Splittscreen statt. Das heißt also, daß der Bildschirm in vier Sektionen unterteilt ist, in denen die hammerharte Action abgeht!

Erste Eindrücke!

Adon, die Geheimnisvolle

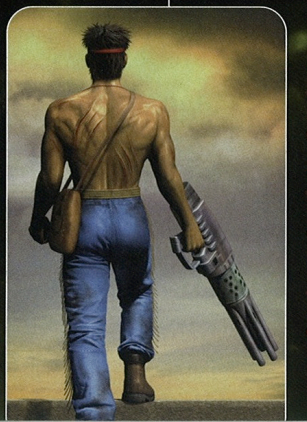
Das Spiel beginnt mit der Begrüßung Turoks durch Adon. Sie gehört dem Rat der Ältesten an und teilt unserem unerschrockenen Helden mit, daß er den Primagen aufhalten muß. Der Fiesling versucht nämlich, jene sechs Energie-Einheiten zu zerstören, die ihn in seinem gestrandeten Raumschiff noch gefangenhalten. Gelingt ihm dies, wird er befreit und kann seine Schreckensherrschaft über das gesamte Verlorene Land ausbreiten. Turok muß die Energie-Einheiten beschützen – und sei es mit seinem Leben!

Aber auch andere Aufgaben muß Turok zusätzlich lösen, und je tiefer er in das Geflecht des Bösen vordringt, desto umfangreicher und gefährlicher werden seine Missionen.

Level 1 Die Hafenstadt Adia!

Die einst friedvolle, idyllische Hafenstadt wurde von der Dinosoiden-Armee fast vollständig zerstört und dem Erdboden gleich gemacht. In den zerklüfteten Hügeln, die rund um die Hafenstadt verlaufen, finden immer noch heftige Schlachten zwischen den Bewohnern der Stadt und den Dinosoiden statt. (Dies sind Wesen, die genetisch zu Dinosaurier-Hybriden umgewandelt wurden.) Extrem gefährlich und grottenhäßlich sind sie nicht nur dem Primagen untergeben, sondern verfolgen auch noch ihr eigenes schändliches Ziel: Die Vernichtung und Vertreibung der Menschen aus dem Verlorenen Land.

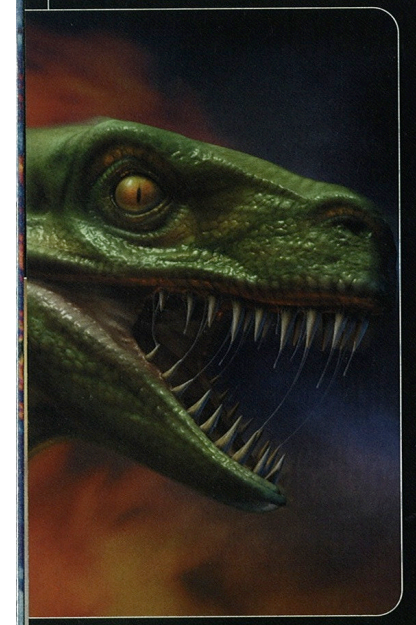
Turoks Aufgaben in diesem ersten Abschnitt des Abenteuers sind klar definiert:



Er muß drei Leuchtfeuer aktivieren, um die Alliierten der Hafenstadt zu alarmieren, damit diese Adia zu Hilfe kommen. Außerdem muß er die überlebenden Kinder aus der Stadt retten, denn als die Schlacht begann, haben einige Eltern ihren Nachwuchs zur Sicherheit versteckt. Nur so konnten sie überleben, doch nun laufen auch sie Gefahr, in die Arme der Häscher zu geraten... Einzig Turok kann ihnen aus dieser Misere helfen!

Hat der Held die Kinder gerettet, kann er die Warp-Portale aktivieren, um in geheime Gebiete vorzudringen. Dort findet er die Schlüssel zum Kommandostand des Primagen. Ist ihm auch dies gelungen, muß er die Energie-Einheit dieses Levels auffinden und sie in Sicherheit bringen.

Level II
Die Schlacht am See der Seelen!

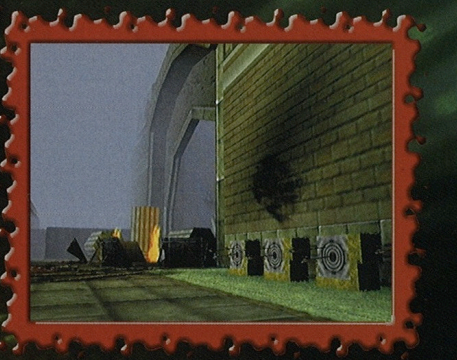


Der See der Seelen! Allein schon der Name dieses Gewässers ist furchteinflößend und läßt selbst härteste Recken vor Ehrfurcht erzittern. Der Ältestenrat hat vor Äonen an den Ufern des Sees eine Energie-Einheit errichten lassen, die zum Erstaunen aller auch das Wasser reinigte. Nun haben die Dinosoiden die nahe Stadt Araissi besetzt. Einst gab es hier eine mächtige Armee, doch Wohlstand und Frieden haben die Zahl der Kämpfer geringer werden lassen. Die restlichen Recken verweichlichten. Dadurch ist Araissi nahezu schutzlos den Attacken der Dino-Hybriden ausgeliefert…

Turoks Mission ist zunächst die Vernichtung der Seelen-Tore, die von den Dinosoiden innerhalb Araissis errichtet wurden. Diese Tore schaffen eine Verbindung zwischen der Stadt und dem Reich der Untoten. Legionen der grausamsten Kreaturen überfallen die Stadt Araissi, indem sie durch die Tore ins Diesseits drängen.

Nach der Vernichtung der Seelen-Tore muß Turok die Schwestern der Hoffnungslosigkeit besiegen. Diese drei Dämonenhexen verkünden Primagens Lehre des Bösen und tyrannisieren die friedlichen Bewohner Araissis. Nach Bewältigung dieser monumentalen Aufgaben kann sich Turok wieder auf die Suche nach den Warp-Portalen und der Energie-Einheit begeben!

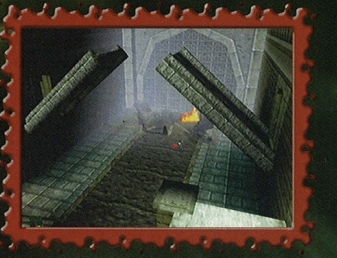
Level III
Die Sümpfe des Todes!

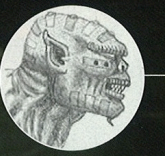


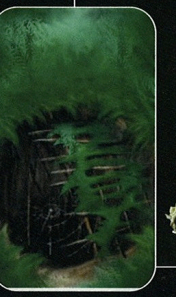
Die Sümpfe des Todes sind die Heimat der Purr-Linn, einer primitiven und brutalen Rasse affenähnlicher Kreaturen. Die Purr-Linn betrachten menschliche Lebewesen als schwach und des Lebens unwürdig. Der Primagen hat sie in seinen Bann gezogen, indem er listig versprach, ihnen das Verlorene Land zu überlassen, wenn sie ihm bei seiner Befreiung helfen. Die leichtgläubigen Purr-Linn sind auf Primagens Versprechungen hereingefallen und haben sich von ihm mit High-Tech-Waffen und Munition ausrüsten lassen.

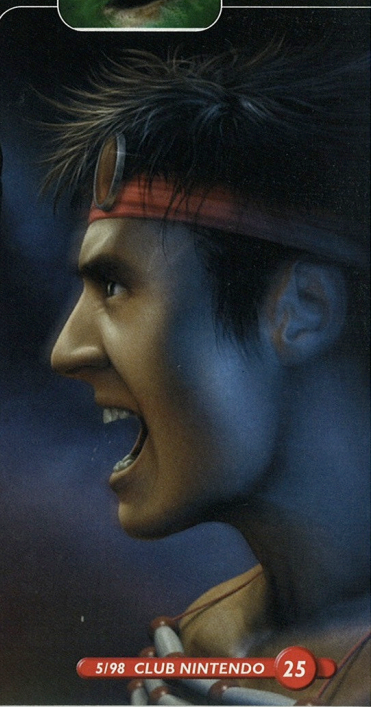
Keine leichte Aufgabe für Turok: Er muß fünf Gefangene aus den Klauen der Purr-Linn befreien, um danach drei große Munitionslager dieser Kreaturen zu zerstören, denn sie lagern dort die Munition für ihre Ionen-Gewehre. Damit ihm dies gelingt, muß er zuvor drei Taschen finden, die einen ominösen Inhalt bergen – denn nur damit kann er die Munitionslager der Purr-Linn in die Luft sprengen.

War Turok erfolgreich, begibt er sich abschließend wieder auf die Suche nach den Warp-Portalen und der Energie-Einheit.







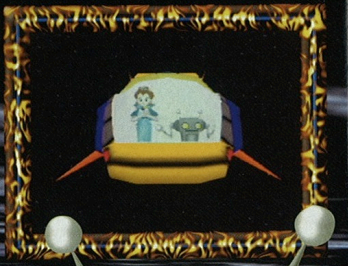


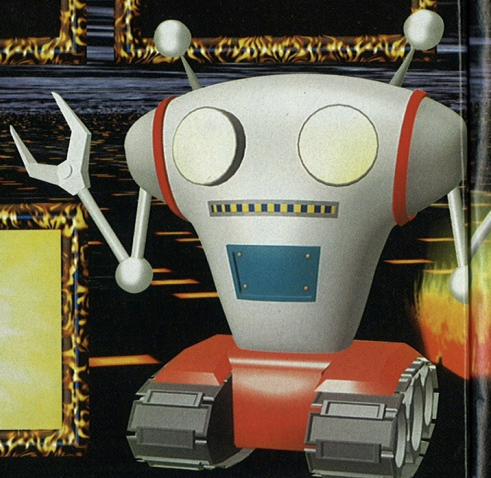
Er ist ein Held. Er ist der Retter des Universums. Er ist tapfer. Und er ist unermüdlich! Kaum hat Bomberman in BOMBERMAN 64 sein Debüt auf dem Nintendo 64 erfolgreich absolviert, steht schon das nächste Abenteuer ins Haus. Aufs Neue wird der blankpolierte Helm aus dem Schrank geholt und das Bombenarsenal durchstöbert, denn diesmal gilt es, eine entführte Prinzessin zu befreien. Ganz nebenbei muß Bombi noch zahlreiche Planeten erforschen, die widerwärtigsten Kreaturen besiegen und die kniffligsten Aufgaben meistern. Und das ohne nennenswerte Verschnaufpause! Er ist eben ein Held, ein Hero – BOMBERMAN HERO. (mh)

BOMBERMAN HERO™

Der Friede trügt!

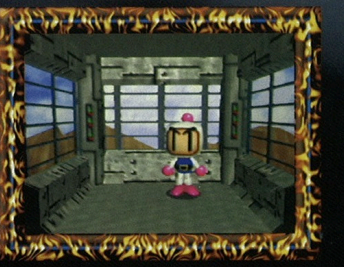
Viele Abenteuer mußte Bomberman bestehen, bis schließlich Friede auf den Planeten des Universums einkehrte. Das dunkle Imperium schien besiegt. Doch niemand ahnt, daß im Hauptquartier des düsteren Reiches erneut Pläne geschmiedet werden, die Galaxie zu unterjochen. Einzig und allein Prinzessin Millian mißtraut dem trügerischen Frieden und beschließt, eigene Recherchen anzustellen. In einer Nacht- und Nebelaktion gelingt es ihr, unentdeckt auf der Basis zu landen und aus dem imperialen Stützpunkt eine Diskette mit geheimen Informationen zu entwenden. Doch schon während der Heimreise wird der Diebstahl entdeckt. Die Armee des Imperiums verfolgt sogleich die Spur von Prinzessin Millian! Auf dem Planeten Bomber Star wird sie schließlich von den Soldaten des Imperiums eingeholt. In letzter Sekunde übergibt sie ihrem kleinen Roboter Pibot die Diskette mit dem Auftrag, Hilfe zu holen. Danach wird sie von Nitros, dem Leiter der imperialen Soldatenarmee, gefangengenommen und auf die Basis Garaden verschleppt.





Bombis Return!

Pibots Schaltkreise glühen förmlich, und sämtliche Lichter seiner Elektronik blinken wild, als er in Bombermans Trainingslager eintrudelt. Ganz aufgeregt berichtet er von Millians Entführung, von den Soldaten und natürlich von



der Diskette. Da gibt es für Bombi nichts mehr zu überlegen. Wo er gebraucht wird, da bombt er, was das Zeug hält! Nur gut, daß er seit seiner Rückkehr zur Bomber Base einige Aktionen perfektionieren konnte, um sich noch effektiver zur Wehr setzen zu können. Mit Pibot an seiner Seite macht sich Bomberman umgehend auf die Reise.

Brother Louie!

Auf seinem Weg durch die Planeten des Universums findet Bomberman einen treuen Freund. Louie, eine seltsame Mischung aus Känguruh und Hase, lädt Bombi zu einem

Ritt auf seinem flauschigen Rücken ein, nachdem er etwas über dessen gefährlichen Auftrag erfahren hat. Louie ist nicht nur sehr bequem, sondern auch ein unerhört toller Hüpfer. Mit seinen Riesentatzen vollführt er weite Sprünge und beherrscht sogar die unglaubliche Fähigkeit des Wandsprungs!

Hau weg die Bombe!

Es ist schon fast Ehrensache, daß Bomberman in jedem neuen Abenteuer auch mit immer neuen Moves daherkommt, um seine Kunst im Umgang mit Bomben zu demonstrieren. Auch bei BOMBERMAN HERO zeigt der kleine Pyromane, welch explosive Fähigkeiten in ihm stecken.

BOMBENWURF

Nur ein kurzer Druck auf den B-Knopf genügt, und der kleine Mann zieht eine Bombe aus seiner Tasche. Diese wird in alter Kugelstoß-Manier auf den nächstbesten Gegner geschleudert. Achtet dabei immer auf die Distanz und die Höhe des Ziels, damit Ihr nicht selbst von der Druckwelle erfaßt werdet. Natürlich lassen sich Bomben auch während eines Sprungs werfen.

*TM & © 1998 Hudson Soft. Licensed to Nintendo Co., Ltd.
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

FIRST LOOK

BOMBENKICK

Betätigt Ihr die R-Taste, wird eine Bombe genau zu Bombis Füßen abgelegt. Drückt Ihr die R-Taste nochmals, kickt Ihr die Bombe in gerader Linie über den Boden. Bombis Bewegungen erinnern hierbei beinahe an einen Freistoß in einem Fußballspiel. Diese Technik eignet sich bestens, um eine Bombe über größere Distanzen zu befördern oder Gegner zu treffen, die am Boden entlangkrabbeln.

SCHLEUDERATTACKE

Nun folgt eine irre Technik! Wenn Ihr den B-Knopf einige Sekunden lang gedrückt haltet, wirbelt der kleine Sprengmeister seine Bombe regelrecht durch die Luft. Laßt Ihr anschließend los, wirft er bis zu vier Bomben auf einmal nach vorne. Dies ist eine ausgezeichnete Aktion, falls er vor einer Wand von Gegnern steht. Ein echter Befreiungsschlag!

Kuck mal, wer da fliegt!

Quer durchs Universum!

Bombi war wirklich fleißig. Nicht nur, daß er sich in der Bomber Base neue Techniken zu eigen gemacht hat. Weiterhin entwickelte er vier Fortbewegungsmittel für zukünftige Aufgaben. Ehrensache, daß diese bei BOMBERMAN HERO gleich zum Einsatz kommen.

BOMBER COPTER

Gleich zwei Geräte hat Bomberman entwickelt, um die Schwerkraft zu überwinden und ungeahnte Höhen zu erreichen. Die erste Erfindung ist der Bomber Copter, ein spezieller Propeller-Aufsatz, der an der Oberseite des

Helmes befestigt wird. Bis zu 176 Umdrehungen pro Sekunde leistet der Propeller und läßt somit den kleinen Bombenleger über den Köpfen der Widersacher schweben. Von dort kann er seine Feinde bestens attackieren!

BOMBER SLIDER

Besonders stolz ist Bombi auf sein selbst entworfenes Luftkissen-Board. Ein hochgezüchteter Fünf-Phasen-Motor beschleunigt das Gleit-

mobil in Windeseile. Der kleine Held ist ein wahrer Meister des Extrem-Boardens. Riskante Luftsprünge und blitzschnelle Wirbelattacken beherrscht Bomberman im Schlaf!

BOMBER JET

Das zweite Fluggerät ist der Bomber Jet. Dieser düsengetriebene Rückenaufsatz beschleunigt Bomberman auf hohe Spitzengeschwindigkeit! Seine Raketen werden nach vorn abgeschossen. Genaues Zielen ist die Voraussetzung, um einen Gegner zu erwischen.

BOMBER MARINE

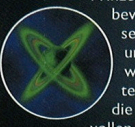
Ein ganz spezieller Leckerbissen ist ein mit Torpedos bestücktes U-Boot mit dem Namen Bomber Marine. Damit ist Bombi auch unter Wasser unschlagbar. Bis zu vier Torpedos können auf seine Gegner abgefeuert werden.

BOMBER STAR

Bombermans Heimatplanet ist die erste Station auf seiner langen Reise. Da hier alles recht vertraut ist, kann der kleine Bombenleger zunächst seine Techniken perfektionieren. 16 umfangreiche Gebiete gibt es auf diesem Stern zu erkunden. Einige lassen sich jedoch erst betreten, wenn in einem anderen Gebiet ein bestimmter Ausgang gefunden wurde.

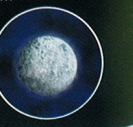
PRIMUS STAR

Der grüne Planet Primus wurde einst von Prinzessin Millian regiert, noch bevor das dunkle Imperium seine Streitmacht aussandte, um das Universum zu unterwerfen. Zentrum des Planeten ist eine riesige Festung, die mittlerweile von grauenvollen Monstern bevölkert wird. 15 Gebiete muß der Bombenheld erkunden.



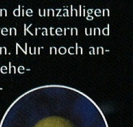
MAZONE STAR

Der Planet Mazone ist zu 86% mit Eis bedeckt. Gletscherspalten und gefährliche Eishänge machen die Umgebung zu einem unsicheren Terrain. Tief im ewigen Eis haust eine seltsame Kreatur namens Louie, die während des Aufenthalts zu einem guten Freund Bombermans wird. Mazone wird in 14 eisige Gebiete unterteilt.



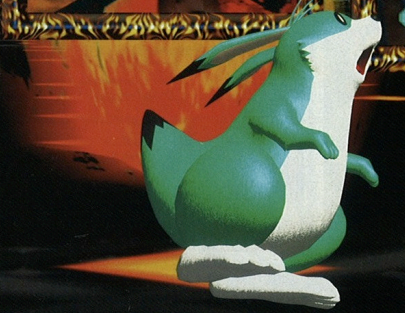
KANATIA STAR

Der urzeitliche Planet Kanatia war der erste Stern dieses Systems, der von Leben besiedelt wurde. Eines Tages jedoch spien die unzähligen Vulkane glühende Lava aus ihren Kratern und verbrannten jegliche Vegetation. Nur noch antike Bauten künden von der ehemaligen Hochkultur. Mittlerweile haben die Schergen des Imperiums den Planeten für sich entdeckt. Durch 17 unheimliche Gebiete muß sich Bomberman daher kämpfen.



GARADEN STAR

Garaden ist weniger ein Stern, sondern eher die technologische Basis des dunklen Imperiums. Nach jahrzehntelanger Schwerstarbeit versklavter Gefangener wurde die Basis zur Größe eines kompletten Planeten ausgebaut. Von dort aus schmiedet das Imperium Pläne zur Alleinherrschaft über Zeit und Raum. Die Basis ist nicht in Gebiete aufgeteilt: Bomberman muß hier sieben Kampfarenen betreten, in denen jeweils ein gefährlicher Endgegner auf ihn wartet.



FIRST LOOK INFO

Ein knappes Jahr ist vergangen, seit Hudson mit BOMBERMAN 64 den kleinen Helden mit dem runden Helm in dreidimensionale Gefilde katapultierte. Das zweite Abenteuer folgt nun auf dem Fuße! Bomberman, der schon auf allen Nintendo-Systemen für explosiven Spielspaß sorgte, überrascht bei BOMBERMAN HERO mit neuen Aktionen und vor allem mit einem originellen Gefährten. In fünf Welten, die jeweils in zahlreiche Levels unterteilt sind, muß er knifflige Aufgaben lösen und gut versteckte Geheimnisse finden. Wir können Euch hier schon verraten, daß Ihr dem Oberboss erst entgegentreten könnt, wenn Ihr wirklich jedes Geheimnis gelüftet habt – das garantiert superlangen Spielspaß!

Auf vier Speicherplätzen sichert der modulinterne Speicher die Erfolge Eures Spiels, und mit dem Rumble Pak spürt Ihr jede Bomben-Explosion auch am eigenen Körper.

1992 beherrschte F-Zero das Future Racing-Genre nahezu konkurrenzlos. Die damals revolutionären Mode-7-Effekte machten das Spiel zum bis dato schnellsten Rennspiel, und das Streckendesign vermittelte bisher ungekannte 3-D-Tiefe. Am meisten beeindruckte jedoch die Steuerung, an der Mastermind Miyamoto besonders lange gefeilt hatte, um sie so präzise wie nur möglich zu gestalten. Tatsächlich: Wer vergleichbare Spiele auf dem Super Nintendo kennt, muß eingestehen, daß die Game Control von F-Zero enorm ist. All die positiven Aspekte konnten jedoch über einige Beschränkungen des Spiels nicht hinwegtrösten, es gab nur einen Ein-Spieler-Modus, und die Auswahl der Fahrzeuge ließ zu wünschen übrig. Diese Mängel sind jedoch Schnee von gestern, denn nun können wir die 21st Century-Version des Klassikers präsentieren: Mit F-Zero X wartet das ultimative High Tech-Racing Game für das Nintendo64 auf Euch! (mm)

F-ZERO™ X

Heavy Metal Overdrive!

Ähnlich wie F-Zero setzt nun, im Jahre 1998, F-Zero X neue Maßstäbe! Bisherige Stärken wie Steuerung, Darstellung der Geschwindigkeit und intensive 3-D-Tiefe wurden verbessert und Nachteile des Vorgängers eindrucksvoll behoben. Die neue Version glänzt mit 30 Fahrern und zunächst 24 wunderschön gestalteten Cyberkursen im Neonlook. Dazu kommen atemberaubende Geschwindigkeitsdarstellungen mit einem Bildaufbau von 50 Frames pro Sekunde.

F-Zero X bietet vier verschiedene Spielmodi, darunter auch einen Multi Player-Mode, der bis zu vier Spielern erlaubt, dem Geschwindigkeitsrausch zu erliegen. Auch hier sind 50 Frames in der Sekunde die Garantie für Hyperspeed – gegenüber dem Single-Player-Modus mußten also keine Einschränkungen gemacht werden.

© 1998 Nintendo Co., Ltd.

Orgasm Through Speed!

Weiterhin erwartet Euch der GP Race-Modus, ein Time Attack-Modus und eine Death Race-Option. Fahrt Ihr den Grand Prix oder den Time Attack-Modus, stehen Euch zunächst drei Klassen zur Verfügung (JACK, QUEEN und KING). Sie werden später durch die JOKER- und die X-Klasse erweitert. Im X-Cup erwarten Euch dann unendlich viele Strecken. Habt Ihr die sechs

Pisten des Cup absolviert und startet ihn erneut, werdet Ihr sechs neue Strecken vorfinden. Auch zu den drei Skill-Leveln NOVICE, STANDARD und EXPERT kommt später noch der MASTER-Level. Im Time Trial-Modus werden Eure besten Runden zudem durch Geistfahrer dargestellt. Auf diese Weise könnt Ihr gleich gegen mehrere 'Alter Egos' antreten. Bei jedem der Rennen stehen Euch vier verschiedene Kameraperspektiven zur Verfügung. Hier entscheidet Ihr Euch am besten für diejenige, mit der Ihr das Renngeschehen sehr gut überblicken könnt. Zudem verfügt Ihr über eine Rückspiegel-Kamera, mit der Ihr feststellt, was sich hinter Euch abspielt.

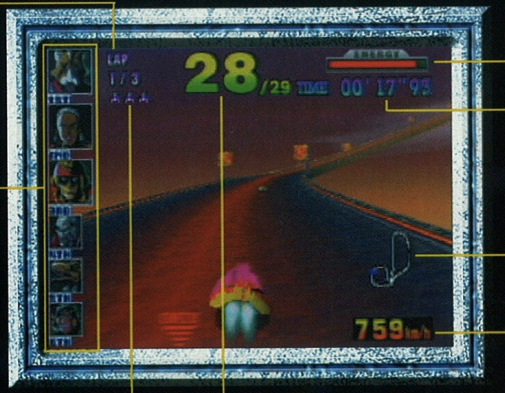
Captain Falcon's Return

Neben den vier Fahrern aus dem Super Nintendo-Spiel (Captain Falcon, Samurai Goroh, Dr. Stewart und Pico) stehen Euch in F-Zero X noch 26 weitere Piloten zur Verfügung. Deren Millenium-Racer unterscheiden sich in Design, Gewicht und Eigenschaften. Habt Ihr Euch für eines der Fahrzeuge entschieden, könnt Ihr zudem die Farbe verändern. Die wichtigsten drei Eigenschaften der Racer sind Body, Boost und Grip. Ein Buchstabe hinter jeder der Option gibt an, wie ausgeprägt diese Eigenschaften bei den jeweiligen Wagen sind. Die Buchstaben-Indikatoren werden mit den Werten A bis F gekennzeichnet. Dabei steht A für „gut" und F für „eher schlecht". Der legendäre Blue Falcon hat zum Beispiel die Werte Body B, Boost C und Grip B. Daraus kann man entnehmen, daß dieses Gefährt relativ robust ist, der Energieverbrauch beim Einsatz des Turbo-Boosts im mittleren Bereich rangiert und es sich gut steuern läßt. Spielt Ihr F-Zero X zum ersten Mal, stehen Euch zunächst nur sechs Fahrzeuge zur Verfügung. Weitere Fahrzeuge könnt Ihr anwählen, indem Ihr im Grand Prix-Modus öfter den Sieg erringt.

FIRST LOOK INFO

Das Warten hat sich gelohnt! F-Zero X wird nicht nur Fans des kultigen Super Nintendo Vorgängers viel Freude bereiten: Auch Einsteiger in die F-Zero-Mythologie sind bestimmt schnell vom Rausch der Geschwindigkeit ergriffen und werden den Controller gar nicht mehr aus der Hand legen wollen. Das 96 Mbit-Geschoß überzeugt in allen Belangen und übertrifft den Vorgänger in jeder Beziehung. 30 verschiedene Fahrzeuge und zunächst 24 Strecken, die immer wieder mit überraschenden Wendungen, Loopings und Sprungschanzen aufwarten, sprechen für sich. Hinzu kommen vier Spielmodi, unter denen sich auch ein Multi Player Mode befindet, der die gleiche Wahnsinnsgeschwindigkeit wie der Einzelspieler- Modus bietet. Am beeindruckendsten ist wieder einmal die Steuerung. Dank der präzisen Lenkung sind Plazierungen im Rennen nicht vom Zufall abhängig, sondern wirklich vom Können des Spielers.

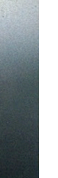
Actionscreen Of Da Speedfreaks!



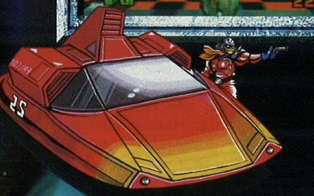
Rollercoaster Riot Racing!

Während herkömmliche Rennspiele meist nur über zehn oder zwölf Strecken verfügen, habt Ihr bei F-Zero X Gelegenheit, Eure Fahrkünste auf insgesamt 24 Pisten zu beweisen. Von diesen könnt Ihr im Time Attack Mode zunächst 18 direkt anwählen. Jeweils sechs Strecken findet Ihr im JACK-, im QUEEN- und im KING-CUP. Die Strecken der einzelnen Cups sind nach Schwierigkeitsgraden geordnet. Es empfiehlt sich also, zunächst den JACK-CUP als NOVICE zu spielen, um die nötige Erfahrung für die anderen Strecken und härteren Skill-Level zu sammeln. Einige Streckennamen wie MUTE CITY, SAND OCEAN oder FIRE FIELD dürften Kennern der Super Nintendo-Version noch bekannt sein. Doch alle Strecken wurden – ebenso wie die Fahrzeuge – einem Extremtuning unterzogen und mit neuen, atemberaubenden Features wie Loopings, Steilkurven, Sprungchancen, fehlenden Fahrbahnbegrenzungen und ähnlichen Gemeinheiten versehen. Hinzu kommt, daß sich beim Grand Prix-Modus und im Death Race insgesamt 30 Fahrer auf der Piste befinden. Daß dies keine Autoscooter-Fahrt wird, dürfte klar sein! Wundert Euch also nicht, wenn Ihr von anderen Gleitern gerammt werdet, Ihr neben Euch Explosionen wahrnehmt oder Euch zwei Konkurrenten in die Zange nehmen. Race means War!

4 Player, Full Speed!

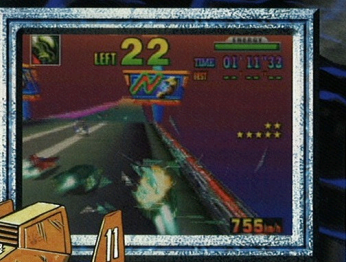


Seine Extraklasse beweist das Spiel vor allem auch im Mehrspieler-Modus. Wie bereits erwähnt, gewährleistet die unglaublich hohe Framezahl (50 pro Sekunde!) einen eindrucksvollen Bildaufbau. Auf diese Weise wird auch im Multi-Player-Modus der Rausch der Geschwindigkeit garantiert. Ein Vorteil gegenüber anderen Rennspielen ist hierbei die Übersichtlichkeit der Rennstrecke. Trotz des Vier-Spieler-Splitscreens ist Euer Fahrzeug jederzeit gut zu erkennen, denn weder Pfützen, Matsch noch andere Fährnisse erschweren Euch die Sicht auf Gefährt und Strecke. Auch Biegungen, Gefälle oder Sprungschanzen sind dank der Neonguardians (leuchtende Streckenbegrenzungen) selbst bei Geschwindigkeiten von 800 km/h gut und frühzeitig zu erkennen. Die Rennen des Mehr-Spieler-Modus könnt Ihr übrigens auf allen Strecken austragen, die Ihr durch Eure bisherigen Leistungen geöffnet habt.



Battle Clash or Racing Thrash!

Eine besondere Herausforderung des Spiels ist das DEATH RACE. Hier kommt es nicht darauf an, daß Ihr als Erster durchs Ziel fahrt – hier gewinnt derjenige, der das Rennen als Letzter überlebt. Ihr fahrt auf einem relativ kurzen Kurs und müßt versuchen, die anderen Fahrer von der Fahrbahn zu drängen oder sie derart zu beschädigen, daß sie explodieren. Das hört sich einfacher an, als es ist, denn Eure Konkurrenten verfolgen genau das gleiche Ziel. Nach jeder Runde könnt Ihr Eure beschädigte Karosse mit neuer Energie aufladen und die Jagd auf die Konkurrenten fortsetzen.



GLOVER

Panik im Zauberschloss!

Mit ihrem ersten Spiel für das Nintendo64 haben die Programmierer von Hasbro eine gelungene Kombination aus Geschicklichkeits-, Action- und Puzzlespiel aus ihren Hochleistungsrechnern gezaubert. Wer den Videospiel-Klassiker MARBLE MADNESS noch nicht vergessen hat, dem werden einige Gemeinsamkeiten auffallen. GLOVER verspricht jedenfalls, nicht nur dank seines individuellen Spielgenre-Mixes ein Superhit zu werden – auch die Hauptfigur, der laufende Handschuh, ist eine der originellsten Gestalten, die je in einem Videospiel zu sehen war! (jk)

Der große Magier und Alchimist werkelt im Schloss gerade an einem mysteriösen Trank, als er für einen Augenblick nicht aufpaßt und versehentlich gefährliche Zutaten in den Topf fallen läßt. Diese Kombination aus Zaubersuppe und unbekannten Ingredienzen bewirkt eine verheerende Explosion! Der Zauberer verliert dabei nicht nur seine beiden magischen Handschuhe – auch die sieben Zauberkristalle des Schlosses werden in Bälle verwandelt und in alle Himmelsrichtungen weggeschleudert. Glover, der eine der Handschuhe, stellt fest, daß sein Gegenstück durch den Unfall auf die dunkle Seite der Handschuhmacht gezogen wurde. Nun kann nur noch er das Schloß retten! Dazu muß er sich in die einzelnen Welten begeben und dort nach den verwandelten Bällen suchen, um sie in der Nähe des Zauberbrunnens in Kristallfassungen einzusetzen. Nur dort erhalten sie ihre ursprüngliche Gestalt zurück und können wieder in die Türme des Schlosses eingebaut werden, um das Gute im ganzen Land vor der Macht des Bösen zu bewahren!

© 1998, Hasbro Interactive, Inc.

Mr. Gloverman!

Glover verfügt über eine Vielzahl von Aktionen, die er entweder alleine oder mit Hilfe des Balles ausführen kann. Gut, daß es die Option Training gibt: Dort könnt Ihr lernen, was der kleine Fingerüberzieher alles drauf hat. Bei diesem Spiel ist es ganz wichtig, daß Glover den Ball bis zum Ende eines Levels bringt und zusammen mit ihm den Teleporter erreicht. Je besser Ihr Glovers Techniken beherrscht, desto einfacher wird es auch, die teilweise wirklich kniffligen Rätsel zu lösen.

NBA-Glover

Sobald Glover den Ball berührt, kann er ihn führen. Drückt Ihr den B-Knopf, beginnt der kleine Handschuh mit gekonntem Dribbling. Auf diese Weise kann er zum Beispiel Treppen erklimmen oder kleinere Abgründe überwinden. Um das Dribbling zu beenden oder den Ball wieder loszulassen, könnt Ihr einfach den Z-Trigger Eures Controllers drücken.

In bewährter NBA-Manier kann Glover den Ball dribbeln.

Radschlägerei und Kriechertum

Wenn Ihr den Z-Trigger drückt, legt sich Glover auf den Boden und kriecht. Drückt Ihr den Z-Trigger jedoch nur ganz kurz, vollführt Glover einen gekonnten Radschlag! Diese Aktion ist besonders hilfreich, wenn es darum geht, schmale Lücken oder enge Gittertore zu passieren.

Ganz vorsichtig kriecht Glover zum Ball ...

Handschuhball

Mit dem Ball weiß Glover trefflich umzugehen, und da er ihn auch überall hin mitnimmt, ist es manchmal nötig, das runde Ding auf höher gelegene Ebenen zu werfen. Das geht auch ganz leicht: Einfach den B-Knopf drücken und halten – schon erscheint eine Zielvorrichtung, mit der Ihr genau bestimmen könnt, in welche Richtung Ihr den Ball werfen wollt.

Exakt anvisieren... und schwups landet der Ball auf der Stufe!

Ein kräftiger Klaps

Manchmal erreicht der Held des Spiels Abgründe, die zu breit sind, um den Ball mit einem einfachen Wurf zur anderen Seite zu befördern. Aber auch das ist kein Problem! Haltet einfach den A-Knopf gedrückt und laßt ihn nach dem Anvisieren wieder los: Ein ordentlicher Klaps trifft den Ball und befördert ihn mit Schmackes auf die andere Seite!

Mit einer richtigen „Watsch'n" überquert der Ball den Abgrund!

Wasserball

Um tiefe Gewässer trockenen Fußes überqueren zu können, benutzt der pfiffige Kristallretter wieder den Ball. Sobald er im Wasser dümpelt und Glover ihn berührt, steigt er auf und erreicht darauf balancierend das andere Ufer.

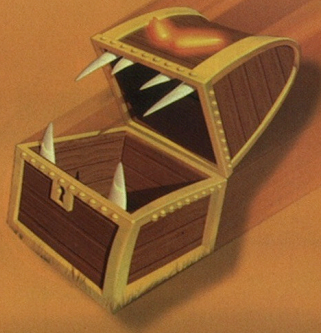
Geschickt balanciert Glover zum anderen Ufer.

GLOVER ist ein Action Adventure-Puzzlespiel der besonderen Art: Eine anspruchsvolle Steuerung sowie die komplexe Struktur der Level und Welten sorgen für stundenlanges Spielvergnügen. Die Reise durch die phantastisch anmutenden Welten wird von einem exzellenten Soundmix begleitet. Sieben Welten mit je drei Leveln, einer Endboss-Stage und einem Bonuslevel gilt es zu erforschen. Neben dem Story-Modus verfügt Glover außerdem über einen Zeitspiel-Modus.

Auch der Schwierigkeitsgrad kann individuell eingestellt werden. Im Modus „Einfach" ist es jedoch nicht möglich, auch die Bonusrunden zu öffnen. Fairerweise sollte man aber erwähnen, daß das Spiel auch im einfachen Modus ein harte Nuß ist, die man knacken muß! Aber es werden alle Moves und Aktionen verständlich erklärt, denn das Spiel verfügt über deutschen Bildschirmtext. Der modulinterne Speicher hält Eure Spielerfolge automatisch fest.

Doktor Faustschlag

Kisten, Gegner oder spröde Gegenstände können mit dieser furchterregenden Attacke zerstampft werden! Glover muß dazu nur in die Luft springen, und dann könnt Ihr mit dem Z-Trigger einen Faustschlag ausführen. Schon wird aus jeder Kiste Kleinholz…



Eine Granate könnte nicht verheerender wirken!

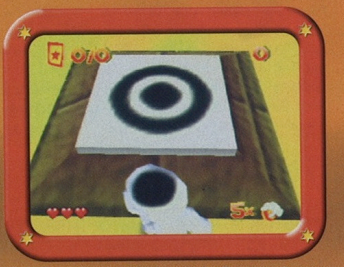
Ball-Schalter

Diese Schalter wird Glover fast in jedem Level finden. Sie lösen jeweils einen Mechanismus aus, der ihm das Weiterkommen in einem Level ermöglicht. Glover muß einfach den Ball auf dem Schalter positionieren – und abwarten.

Der Ball muß auf den Schalter gelegt werden.

Glover-Schalter

Auch dieser Schalter dient zum Weiterkommen in einem Level. Der Unterschied zum Ball-Schalter ist jedoch, daß Glover ihn allein auslösen kann. Mit dem Faustschlag muß er direkt auf den Schalter schmettern, damit er aktiviert wird.



Den Glover-Schalter löst Ihr mit der Faustattacke aus.

„Glove, glove me do…"

Wir haben hier aus Platzgründen nur einige von Glovers Aktionen vorstellen können. Während des Spiels wird er jedoch noch viele weitere Moves erlernen. Zum Beispiel kann er seinen Ball in eine Bowling- oder Metallkugel verwandeln, spezielle Zaubertränke zu sich nehmen, auf dicken, blauen Wesen reiten und vieles mehr…

Wurfkombo

Um besonders hoch gelegene Ebenen zu erreichen, könnt Ihr Dribbling und Wurf miteinander kombinieren. Sowie Ihr den höchsten Punkt des Dribblings erreicht habt, müßt Ihr den B-Knopf drücken und halten. In der Luft schwebend setzt Glover nun zum Wurf an!

Erst dribbeln…

…und dann werfen. Ganz einfach, oder?

Die mysteriöse Verwandlung des Balles findet statt!

Glover, ein Held in Action!

Jede Welt in GLOVER besteht aus drei umfangreichen Leveln, einem Endboss-Level und einer Bonusstage. Die Bonusrunde kann man allerdings nur öffnen, wenn man in den einzelnen Leveln alle Karten eingesammelt hat. Hauptziel ist es aber, den Ball bis zum Ende eines Levels zu transportieren und sich mit ihm in den Teleporter zu stellen. Dann gelangt man automatisch in den nächsten Level!

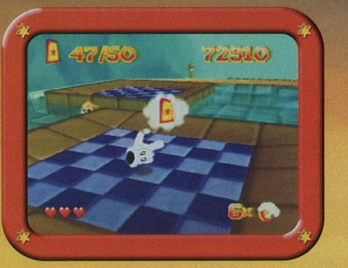
Von hier aus startet Ihr Eure Unternehmungen und betretet die einzelnen Level der Welten.

Atlantis – Abschnitt 1

Im ersten Level der ersten Welt geht es noch relativ harmlos zu. Karten einzusammeln ist hier noch kein Problem. Das ist übrigens ganz wichtig, denn je mehr Karten Ihr sammelt,

Diese Karten werden von einem Gegner bewacht, der sich mit voller Wucht auf den Boden fallen läßt!

desto mehr Punkte erhaltet Ihr. Nehmt Ihr die Karten auf, während Ihr den Ball benutzt, erhaltet Ihr dafür noch mehr Punkte! Es ist ebenso von Vorteil, wenn Ihr die Karten schnell einsammelt, denn dann erhöht sich der Wert der edlen Teile.



Glovers automatisches Anzeigesystem weist Euch den Weg zu den verbleibenden Karten.

In diesem Level sind drei Karten besonders gut versteckt. Ihr spürt sie auf, indem Ihr die R-Taste Eures Controllers drückt. Glover wird dann in die Richtung weisen, in der sich die Karten befinden. In diesem Fall sind sie in einer Säule versteckt. Lauft zur Säule und springt solange dagegen, bis sie umfällt. Übrigens findet Ihr hier auch ein Extraleben!

Bringt die Säule mit dem Doppelsprung zum Einstürzen und sammelt die darin versteckten Gegenstände ein.

FIRST LOOK

Glover im Stress!

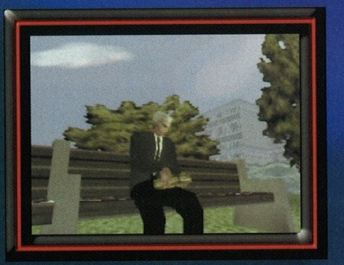
Geht es im ersten Abschnitt der Welt Atlantis noch harmlos zu, so wird es in den folgenden Leveln immer schwerer, den Ball ins Ziel zu bringen und alle Karten einzusammeln. Je weiter Ihr gelangt, desto kniffliger werden die Rätsel, und Ihr müßt Glovers komplettes

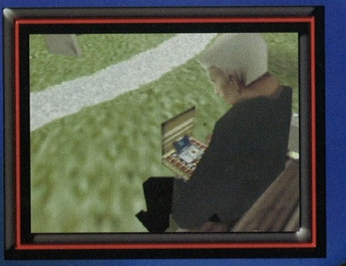
Repertoire effektiver Moves ausschöpfen, um sie zu lösen. In der Zirkuswelt zum Beispiel muß der heldenhafte Handschuh all seine akrobatischen Talente einsetzen. Er zockt an einer riesigen Slot-Machine, trickst ein durchgeknalltes, eierwerfendes Zirkushuhn aus, betätigt zahlreiche

Schalter und hat noch viele Aufgaben mehr zu bewältigen. Tja, so ein Handschuh, der hat es eben nicht leicht. Besonders dann nicht, wenn es darum geht, die Welt zu retten!

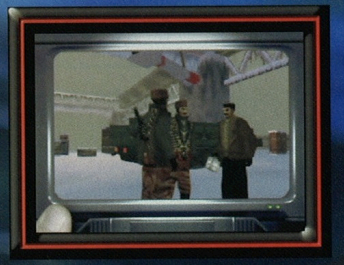
MISSION: IMPOSSIBLE

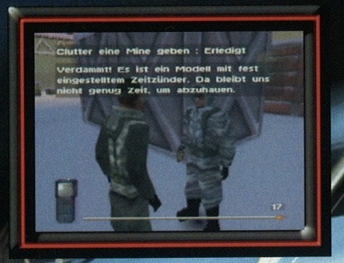
Washington, D.C., 10:30 Uhr, Eastern Standard Time: Im Memorial Park tummeln sich Spaziergänger, um die ersten warmen Sonnenstrahlen dieses Frühlings zu genießen, Jogger laufen schwitzend ihre Runden, und niemand beachtet ein kleines Päckchen auf einer Parkbank. Niemand? Offenbar doch: Ein weißhaariger Mann im grauen Anzug nimmt das unscheinbare Teil in die Hände und öffnet es, um einen Recorder und einen Umschlag herauszunehmen. Er weiß, daß er wieder einmal das Material für einen gefährlichen Auftrag in den Händen hält. Jetzt drückt er auf den Wiedergabeknopf, die Spulen des Bandes beginnen sich zu drehen, und eine ihm vertraute Stimme beginnt mit den Worten: „Guten Morgen, Mr. Phelps! Ihre Mission, über die ich Ihnen nun die Informationen gebe, ist von ganz besonderer Brisanz…“ (tr)





Geschickt hat sich Ethan Hunt in den geheimen Sektor der ehemaligen U-Boot-Basis einschmuggeln können. Die Basis ist mit kriminellem Leben erfüllt, denn sie dient einem internationalen Waffenhändlerring als Lager und „Versandzentrale“. Von hier aus soll noch in dieser Nacht eine Ladung nuklearer Raketen per U-Boot verschifft werden. Der Einsatz dieser Waffen könnte einen Dritten Weltkrieg auslösen – und dies zu verhindern ist Ethans Aufgabe! Unbehelligt hat der IMF-Agent den Weg bis zu einem Bunker zurückgelegt, in dem ein Sprengsatz versteckt ist. Diesen muß er benutzen, um das Kurier-U-Boot lahmzulegen und somit die Lieferung zu sabotieren. Mit im Einsatz sind bei dieser Aktion John Clutter und Andrew Dowey, der mit einem Boot zur Flucht bereit steht. Jetzt kommt es nur noch auf Euch und Ethan Hunt an, damit der gefährliche Auftrag präzise ausgeführt wird!





Mission: Accomplished!

Es hat eine ganze Weile gedauert, aber das Ergebnis ist das lange Warten mehr als wert! MISSION: IMPOSSIBLE ist ein erstklassiges Spy-Adventure geworden, bei dem man in die Rolle des neuen Stars der Impossible Mission Force (IMF), Ethan Hunt, schlüpft und so eine ganze Reihe gefährlicher, herausfordernder Missionen erfüllen muß. Die Storyline ist zum Teil an die des Films geknüpft, und obwohl Paramount die Lizenz zur Nutzung u. a. einiger Namen gab, mußte die Hauptfigur im Aussehen verändert werden, um Tom Cruise nicht zu ähnlich zu sehen. Kleine Anspielungen darauf finden sich im Bildschirmtext jedoch immer wieder, wenn Ethan z. B. von einem der Partygäste in ein Gespräch verwickelt und dabei ständig auf seine Ähnlichkeit mit einem Hollywood-Schauspieler angesprochen wird…

INFOGRAMES

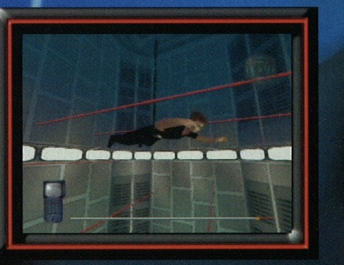
Mission Impossible™ & © 1998 Paramount Pictures. All rights reserved. Ocean Software authorised user. Ocean is a registered trademark of Infogrames UK, Ltd. !

Das IMF-Team!

Impossible Mission Force – das Spezialisten-Team des US-Geheimdienstes zur Lösung nahezu unmöglicher Aufträge: Ethan ist kein Agent, der seinen Job im Alleingang erledigt und sich dabei nur auf seine Waffen verläßt – das mögen andere Geheimagenten tun, aber für den erfolgreichen Abschluß einer „impossible mission“ bedarf es vielmehr exzellenten Teamworks und eines ausgeklügelten Plans.

Daher gehören insgesamt neun weitere Agenten im Spiel zur IMF. Sie tauchen an verschiedenen Stellen auf oder befinden sich bereits am Einsatzort, um Ethan Hunt zu unterstützen bzw. ihn mit weiteren Informationen zu versorgen.

Kopf der Gruppe ist wie immer Jim Phelps. Er gibt dem IMF-Team nicht nur zu Beginn stets ein ausführliches Briefing, sondern seine Informationen über den aktuellen Stand der Mission können auch während eines Auftrags abgerufen werden.



Ethan Hunt
Topagent

Die Mitglieder der IMF nehmen ebenfalls immer wieder Kontakt auf oder teilen Ethan wichtige Einzelheiten mit, wenn er sie anspricht. So arbeitet Ethan mit John Clutter zusammen während des ersten Auftrags (ICE HIT) auf der Lundkwist Basis, einem verlassenen U-Boot-Stützpunkt. Für die Flucht steht Andrew Dowey bereit, um Ethan und John schnell in Sicherheit zu bringen.

Andere Teammitglieder trifft Ethan in der Botschaft in Prag (u. a. Sarah Davies und Dieter Harmon) oder im CIA-Hauptquartier in Langley, Virginia. Dort verhilft Candice Parker dem unter falschem Verdacht als „Maulwurf“ festgenommenen Agenten zur Flucht. Wie man sieht: Im Alleingang ist man ohne Chance!

Jack Kiefer
Fluchtspezialist

John Clutter
Elektronik-Spezialist

Candice Parker
Kryptologin

Jim Phelps
IMF-Leiter

FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

„Gebrauch‘ den Kopf und nicht die Knarre!“ – so könnte das Motto des faszinierenden, dreidimensionalen Adventures MISSION: IMPOSSIBLE lauten! Der Wert liegt mehr auf der Lösung kniffliger Aufgaben! Die 23 Missionen können in der Regel nur mit gründlicher Hirnarbeit erfolgreich beendet werden. Egal, ob man z. B. in der Prager Botschaft die NOC-Liste finden oder Zeitbomben am Schiff eines Waffenschmugglers anbringen muß: Es gilt, immer möglichst ungesehen und gut getarnt das Ziel zu erreichen. Dabei sind die IMF-Kollegen und Kolleginnen behilflich, die immer wieder wichtige Informationen und praktische Hilfsmittel bereithalten (u. a. den „Facemaker“ zur Annahme fremder Identitäten).

Das 96Mbit-Adventure hat deutschen Bildschirmtext und ist locker an das Konzept und die Storyline des Films mit Tom Cruise angelehnt. Durch das Rumble Pak spürt man gegnerische Angriffe auch körperlich!

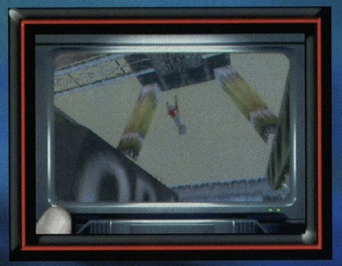
Guten Morgen, Mr. Hunt, dies ist Ihr Auftrag...

Die Missionen sind nicht leicht, das stimmt. Aber unmöglich zu erfüllen? Keinesfalls! Man sollte aber sein Briefing gut gelesen haben, mit Köpfchen sowie Cleverness vorgehen und immer darauf achten, daß man seine Partner findet.

In MISSION: IMPOSSIBLE gilt quasi das Elfte Gebot: „Lass' Dich nicht erwischen!" Wir wollen Euch hier das Spielkonzept vorstellen und daher einen genaueren Blick auf den ersten der (fast) „unmöglichen Aufträge" werfen!

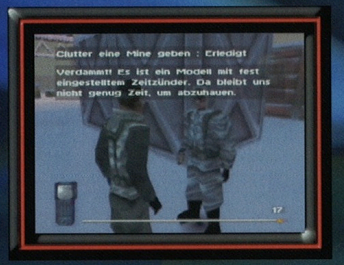
MISSION 1: ICE HIT

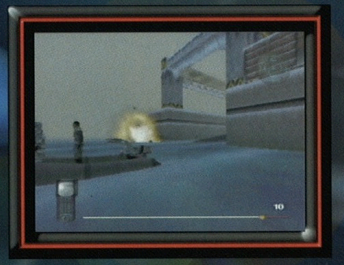
Der eiskalte Einstieg in den ersten Auftrag führt Ethan Hunt und Euch in die unwirtliche Kälte einer ehemaligen U-Boot-Basis im Nordmeer. Hintergrundinfo: Ein überdrehter Waffenhändler will durch den Deal mit einem größenwahnsinnigen Diktator den Dritten Weltkrieg auslösen. Die Mission: Eure und Ethans Aufgabe ist es, in die Basis einzudringen und das Kurier-U-Boot zu zerstören, um den Plan des Händlers zu vereiteln.



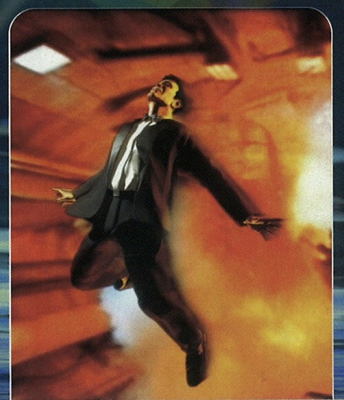
Als Ihr die Lundkwist-Basis erreicht habt, müßt Ihr zunächst mit dem Facemaker die Identität einer Wache annehmen, um nicht erkannt zu werden. Den Hochsicherheitsbereich, in dem sich die U-Boote und Waffen befinden, könnt Ihr ungesehen nicht betreten. So braucht Ihr einen Kurier, der mit seinem

Transporter in den Sicherheitsbereich hineinfahren kann. Ihr gebt dem Kurier also eine Nachricht, die er nur persönlich überbringen darf. Als er mit seinem Transporter anfährt, springt Ihr zusammen mit Clutter im Schutz der einsetzenden Dunkelheit auf die Ladefläche und erreicht so ungesehen die Security Area.



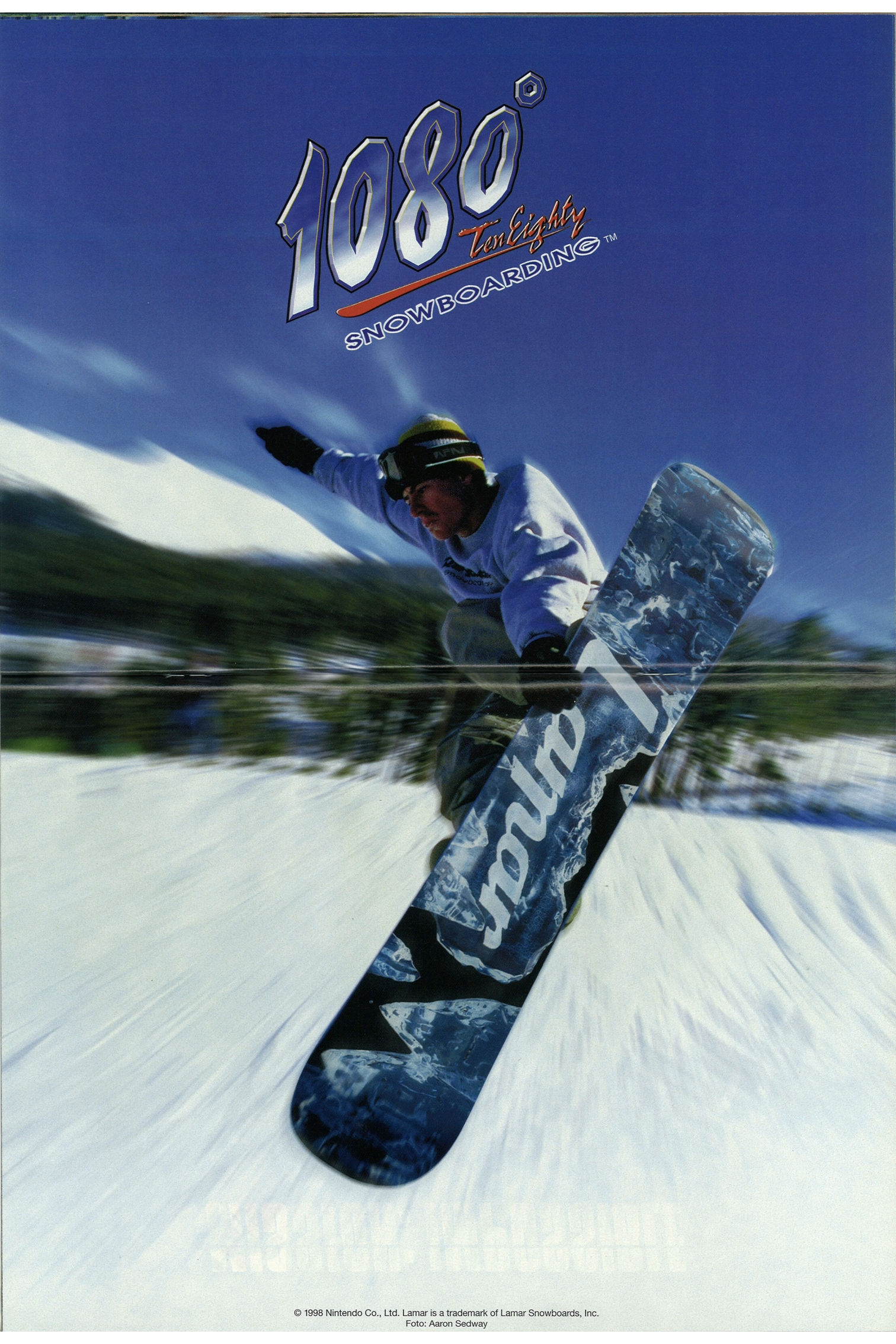


In einem Bunker innerhalb des Sicherheitsbereichs lagert eine magnetische Haftbombe, mit der das U-Boot fahr- und tauchuntüchtig gemacht werden muß. Allerdings habt Ihr ein Problem, denn die eisige Kälte hat die Wirkung des Facemakers aufgehoben, so daß Ihr auffallt, wenn Euch jemand sieht. Also heißt es jetzt, möglichst ungesehen und unhörbar weiterzumachen!



Fast geräuschlos öffnet Ihr die Bunkertür, nehmt die Bombe an Euch und übergebt sie an Clutter, der sich bislang versteckt gehalten hat. Er weiß genau, wo er das explosive Teil anbringen muß, damit die zerstörerische Kraft möglichst wirkungsvoll ist. Er schleicht mit der Bombe davon, und Ihr sucht Andrew Dowey auf, der in einem kleinen Boot mit Außenborder bereits auf Euch wartet. Auf dem Weg zu Dowey müßt Ihr noch einen potentiellen Verfolger – ein bewaffnetes Schnellboot – unschädlich machen, und mit ein paar schnellen Sprüngen habt Ihr kurz darauf auch schon Dowey erreicht. Als schließlich eine ohrenbetäubende Detonation die Luft erschüttert, springt auch Clutter in das Rettungsboot. Dowey hat den Motor bereits gestartet und kann die IMF-Agenten in Sicherheit bringen. Der Plan des Waffenhändlers wurde erfolgreich vereitelt! MISSION: ACCOMPLISHED!

Mission:Impossible™& © 1998 Paramount Pictures.
All rights reserved. Ocean Software authorised user.
Ocean is a registered trademark of Infogrames UK, Ltd.!
INFOGRAMES



© 1998 Nintendo Co., Ltd. Lamar is a trademark of Lamar Snowboards, Inc.
Foto: Aaron Sedway

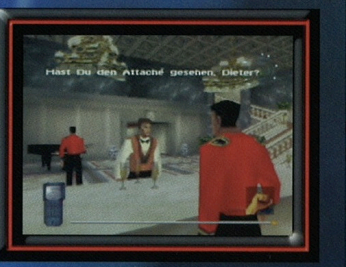
MISSION: IMPOSSIBLE

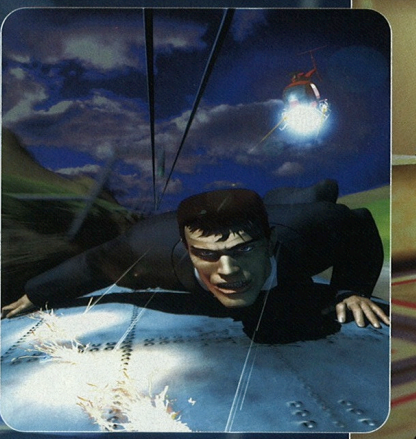
FIRST LOOK

Wer denkt, gewinnt!

Auch in den anderen Missionen werdet Ihr und Ethan immer wieder vor kniffligen Aufgaben stehen, die manchmal fast unlösbar erscheinen. Der Gebrauch Eurer Waffe – wenn Ihr überhaupt eine bei Euch tragt – bringt Euch jedoch nicht weiter: Ihr würdet zuviel Aufmerksamkeit erregen, und damit wärt Ihr dann sofort gescheitert.

In Prag beispielsweise, wo Ihr zu einem Empfang in die Botschaft eingeladen seid, müßt Ihr Rauchbomben anbringen, um die Feuerwarnanlage zu aktivieren. Dabei solltet Ihr nicht von den Wachen erwischt werden! Ebenso müßt Ihr in die Privaträume des Botschafters eindringen. Zu diesem Zweck ist es allerdings notwendig, dessen Identität anzunehmen. Wie Ihr das tut? Nun, um dieses Problem zu lösen, müßt Ihr mit den Agenten des IMF-Teams sprechen. Sie haben wichtige Infos, die Euch garantiert weiterhelfen werden – und einer hat ein wirkungsvolles Pulver zur Hand…





Das Konzept!

Als Bruce Geller das Konzept für die Krimiserie MISSION: IMPOSSIBLE entwarf, ahnte er kaum, welchen weltweiten Erfolg seine Idee haben würde. Eigentlich hatte er lediglich spannende Spionagegeschichten ohne viel Gewalt kreieren wollen. Teamwork, technisches Knowhow und Ideenreichtum sind oftmals das einzige Kapital, das dem IMF-Team zur Verfügung steht. Jim Phelps, IMF-Leader, konnte stets auf hervorragende Spezialisten setzen. Barney Collier zum Beispiel war versierter Technik-Experte, Willy Armitage sorgte im Zweifel für die handgreifliche Unterstützung, und Rollin' Hand, Trickexperte, konnte mittels Latexmasken und entsprechenden Outfits in die verschiedensten Rollen schlüpfen. (In der Nintendo64-Umsetzung bedienen sich Ethan oder einer seiner Kollegen dazu des Facemakers.) „Mir kam es darauf an, ein Agenten-Team zu zeigen, dessen eigentliche Waffen Intelligenz, Cleverness und modernste Technik sind." Diese Philosophie wurde auch im Serien-Remake Ende der achtziger Jahre und im Kinofilm weitgehend beibehalten, und auch für die Nintendo64-Umsetzung gilt: Wer denkt, gewinnt!

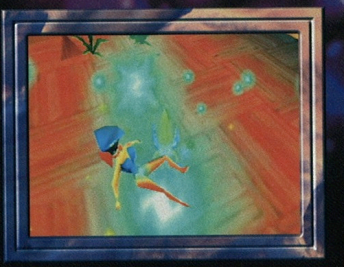
Hereinspaziert in den schrägsten Zirkus auf dieser Seite der Galaxis! Der Space Circus lädt zur wilden Rätsel-, Jump- und Baller-Action ein! Dürfen wir vorstellen: Starshot, der Shooting Star, Meister der Hirn- und Sprungakrobatik, fliegender Gaukler auf jedem Planeten! Doch um den Zirkus selbst ist es nicht gut bestellt: Das Raumschiff hat schon stark Rost angesetzt, und auch die Attraktionen lassen zu wünschen übrig. Noch dazu gibt es da einen bösen Konkurrenten: Wolfgang, der fieseste Typ jenseits der Milchstraße, der Direktor des Virtua Circus. Dieser uncoole Gehirnazubi hat nämlich die Reklamerakete des Space Circus zerstört. Und wie soll man da noch Kohle machen, so ganz ohne Werbung? Aber irgendwie muß der Zirkus überleben – das ist ein Job für Starshot! (tr)

Starshot

Panik im Space Circus

Wolfgangs miese Tour

Kaum ist die Werberakete des Space Circus mit Ächzen und Knirschen auf dem Planeten Tensuns gelandet, tauchen vier häßliche Roboter auf. Offensichtlich haben die blechernen Typen etwas gegen Werbung. Sie zerstören die Rakete, und im Space Circus herrscht sofort heillose Aufregung. Der Direktor ist außer sich – wie soll er denn noch auf seinen Zirkus aufmerksam machen? Wie soll denn dann überhaupt noch ein roter Heller ins Haus kommen? Außerdem geht der Zirkustruppe langsam

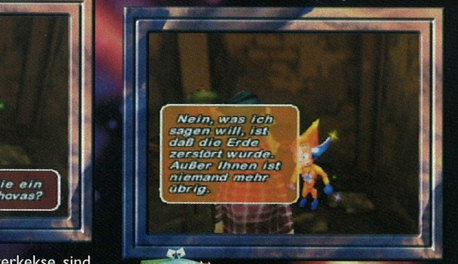


der Sprit aus, und so muß ihr Schiff jetzt im Orbit schweben... Wir sehen: Der Space Circus ist ein ganz schön abgewrackter Laden! Ja, und dann ist da auch noch dieser Wolfgang! Der Plan, den der Direktor des konkurrierenden Virtua Circus hat, ist bösartig und zugleich genial: Er will alle zirkusreifen Attraktionen und Tiere vernichten, um davon virtuelle Gegenstücke zu schaffen, die man schließlich nur noch in seinem Zirkus bestaunen kann!

Roboter, Tiere, Attraktionen

Worum es in STARSHOT – PANIK IM SPACE CIRCUS eigentlich geht? Nun, ein Space Circus braucht natürlich Attraktionen, die er dem staunenden Publikum präsentieren kann. Also soll der Roboter Willfall quer durch die Galaxis reisen, um nach bizarren, originellen, interessanten und außergewöhnlichen Dingen zu suchen. Doch Willfall ist ängstlich, und so erhält er einen sportlichen Akrobaten als Begleiter: Starshot! Zusammen mit Willfly, der Rakete, turnen die drei in 7 Welten auf allen möglichen Planeten und im Weltraum umher, um in 26 Leveln nach circensischen Attraktionen zu suchen. Dabei steht dem tolpatschigen Spaceclown eine Plasmakanone zur Verfügung, deren Schüsse sich sogar lenken lassen. Zudem kann er auf die Hilfe seiner Freunde Willfly und Willfall zurückgreifen. Die Rakete dient ihm dabei als Fluggerät.

Per Lachkrampf durch die Galaxis

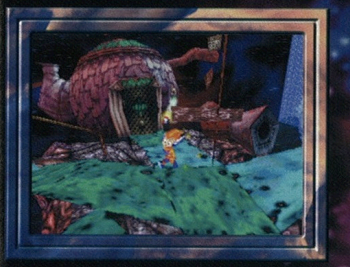


Die Gestaltung der Welten ist allein schon ein Fest fürs Auge, stets bunt, abwechslungsreich und originell. Die Story jedoch gibt in jeder Hinsicht noch mehr Gelegenheit für viel bizarren und hintergründigen Humor! Man fühlt sich unweigerlich an typische Space Comedies erinnert, ganz im Stil von Douglas Adams Welterfolg „Per Anhalter durch die Galaxis". Komische Typen gibt es im Universum zuhauf: Auf dem „Planeten der befriedigten technischen Triebe" suchen Starshot und seine Begleiter nach einer Maschine, die nicht richtig funktioniert. Auf der von einem Weltallkrieg völlig zerstörten Erde finden sie den letzten verbliebenen Menschen – einen armen Schriftsteller, dessen Werke sowieso niemand lesen will. Dann gibt es noch eine dicke Gespenstermama, deren Kekse Starshot nicht probieren kann, weil es nun mal Gespensterkekse sind. In einem Folter-Laden werden sie gefragt, ob sie etwas für politische Gefangene suchen, oder ob sie nur wollen, daß Opa verrät, wo er seine Goldbarren versteckt hat... Außerdem besucht das Dreiergespann ein Museum, in dem Starshot in einem Kriegsdiorama gegen Spielzeugpanzer, Modellflugzeuge und kleine Flugzeugträger kämpfen muß. Und eigentlich hat er ja nur das geheime Geheimlabor gesucht... Die Dialoge sind, neben den grafischen Gags, ohnehin eines der Highlights des Spiels: Wenn sich Willfall mit den Planetenbewohnern unterhält, um Informationen über die gesuchten Attraktionen zu erhalten, stecken jede Menge hintergründiger Humor und Anspielungen in den Texten!

Tischhüpfer und Schrotthalden

Soll mal einer sagen, ein Weltraumspaziergang wäre langweilig! Von wegen! Wo sonst trifft man auf mehr als 300 schräge Gestalten, mit denen man mehr oder weniger erbauliche Gespräche führen kann? Oder wo sonst gerät man in eine Bar, in der Tische Techno lieben und Geister nicht Tischrücken, sondern Tischhüpfen spielen? Oder wo findet man einen Schrottplatz, der genug Raum bietet, um darin den Transporter aus „Mondbasis Alpha 1", einen Angel-Interceptor aus „Captain Scarlet" und Han Solos Millenium Falcon zugleich unterzubringen? Und ein paar Teile der Ariane liegen auch noch so herum...

(Ganz zu schweigen von einem überdimensionalen Bügeleisen...) So wird den drei Akrobaten im All jedenfalls garantiert nicht langweilig!



FIRST LOOK INFO

STARSHOT – PANIK IM SPACE CIRCUS ist ein spaciges und spaßiges Abenteuer um einen kleinen Akrobaten, der für seinen Zirkus nach Attraktionen sucht. Es kommt bei diesem Action Adventure aber nicht allein darauf an, geschickt zu sein und Gegner zu besiegen: Auf die Helden warten jede Menge Rätsel, die es zu lösen gilt. Bei der Weltraumreise durch sieben Welten mit 26 Leveln findet man zudem viele Anleihen an das SF-Genre. (Woher kennen wir z. B. einen Helden, der mit zwei Robotern unterwegs ist...?) Außerdem setzt Infogrames bei seinem umfangreichen SF-Spiel nicht nur auf die Menge der bizarren Space-Weirdos (300 verschiedene, animierte Charaktere und insgesamt 5.000 Figuren), sondern auch auf den Text: Die deutschen Bildschirmtexte wimmeln von ironischen Anspielungen und hintergründigem Wortwitz. Neuartig ist die stufenlose Einstellbarkeit der Kamera, was jedoch dazu führt, daß diese Starshot nicht immer automatisch folgt. Etwas gewöhnungsbedürftig, aber bei komplizierten Sprungaktionen dann doch wieder ganz praktisch...

Buck Bumble

Sie brummt und summt, ist klein und pummelig, schwarzgelb gestreift und hat die Power eines modernen Düsenjets. Wer das ist? Buck Bumble natürlich, die coolste Cyborg-Biene im ganzen Land! Die Entwicklerfirma Argonaut Software hat ihren neuen Helden Buck mit vielen besonderen Fähigkeiten ausgerüstet und läßt ihn in diesem spektakulären Shoot'em Up emsig gegen ein ganzes Heer futuristischer Insekten antreten. Bei dieser Action fliegen dermaßen die Fetzen, daß es im Bienenstock nur so brummt ... (jk)

Bienchen summt herum!

Buck muß jede Menge insektoides Ungeziefer bezwingen, um bis zu einer scheinbar übermächtigen, mutierten Wespendrohne vorzudringen. Dazu stehen ihm in diesem 3D-Shooter bis zu 15 verschiedene Waffensysteme zur Verfügung. Vom simplen Laser über kräftige Blitzwerfer und wärmegesteuerte Luft-Luft-Raketen bis hin zur mächtigen Cluster Bomb, die eine verheerende Wirkung hat, kann er alles einsetzen. Voraussetzung ist allerdings, daß er die entsprechende Waffe zuvor gefunden und eingesammelt hat.

Wer wird wohl zuerst in eine Falle tappen?

Schießen muß man hier sowohl mit dem Ball als auch mit den Waffen!

Ein emsiges Bienchen

Argonaut Software war maßgeblich an der Programmierung des großen Space-Shooter Abenteuers STARWING für das Super Nintendo beteiligt. So erinnert BUCK BUMBLE vielleicht manchen ein wenig daran: Das Spielprinzip besteht nicht allein darin, alles niederzuballern, was sich bewegt. Es geht auch darum, bestimmte Items zu finden. Es gibt es zum Beispiel Schlüssel, mit denen Türen in andere Welten geöffnet werden können. Es ist daher auch ganz praktisch, daß sich Buck in jedem der über 20 Level und Bonuslevel frei bewegen kann und alles erforschen darf.

Diese Möglichkeit stellt damit auch den großen Unterschied zu STARWING dar: Das Spiel verläuft nicht linear, und Ihr verfügt über noch mehr Waffen und Special Features. Außerdem ist die Zahl der Level erheblich höher. Auf jeden Fall ist BUCK BUMBLE ein weiterer Anwärter auf den Pokal in der Shoot'em Up-Liga!

© 1998 Argonaut Software Ltd. All rights Reserved. Published by Ubi Soft Entertainment.

Eine Kampfbiene im Einsatz – Mission 1

Nachdem Ihr mit Buck Bumble im Trainingsmodus alle essentiellen Moves erlernt habt, kann das Abenteuer in der Welt der mutierten Insekten beginnen. Gleich in der ersten Mission gilt es, einige schwierige Hürden zu nehmen. Um diese Aufgabe zu erfüllen, müssen alle Gegner vernichtet werden. Der Radarschirm am oberen Rand des Bildschirmes zeigt Euch an, wo sich die insektoiden Halunken aufhalten. Die Schneckenhaus-Käfer am Boden sind nicht allzu schwer zu besiegen. Einige Schüsse auf den Kopf und sie fallen auseinander. Doch dann heißt es aufpassen, denn nachdem die Käfer besiegt sind, explodieren ihre Schneckenhäuser. Sie hinterlassen giftige, grüne Partikel, die Buck auf keinen Fall berühren darf. Nach einiger Zeit verschwinden die giftgrünen Pfützen dann von alleine.

Nerviger und vor allem gefährlicher sind da schon die großen, mutierten Wespen, die Buck sogar verfolgen und versuchen, ihn aufzuspießen. Wenn Ihr im ersten Level genau nachschaut, könnt Ihr noch zwei Zusatzwaffen finden, mit denen es etwas einfacher ist, die Wespen zu besiegen. Drückt einfach C-links oder C-rechts auf Eurem Controller, um die einzelnen Waffensysteme zu aktivieren. Munition für Eure Waffen hinterlassen zum Beispiel besiegte Gegner. Ihr braucht sie dann nur einzusammeln. Sicher wird die hybride Cyborgbiene Buck im Verlauf des Kampfes den einen oder anderen Treffer kassieren und Energie verlieren. Aber keine Panik! Haltet Ausschau nach Blumen, an denen dickflüssige Nektartropfen hängen. Der Nektar wird Buck mit frischer Energie versorgen. Habt Ihr alle Gegner besiegt, werdet Ihr automatisch aus dem Level teleportiert und könnt Euch an die nächste Mission wagen.

Dieser Teleporter bringt Euch in einen weiteren Abschnitt des Levels.

Käfer-Ziel erfaßt und Feuer frei!

Kawumm! Diese Wespe wird niemanden mehr stechen!

Buck Bumble sammelt eine neue Waffe ein!

Zwei sind keiner zuviel!

Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr zwischen zwei Spielvarianten wählen. Ähnlich wie im Vier-Spieler-Modus bei LYLAT WARS, geht es im „Buck Battle" darum, den Kontrahenten abzuschießen. Schwierig dabei ist, den Gegner aufzuspüren, ohne selbst abgeschossen zu werden. Im Spielmodus „Buzz Ball" wird eine Fußballvariante der besonderen Art gespielt. Versucht, den Ball ins gegnerische Tor zu bugsieren. Doch Vorsicht, auch hier darf munter drauflosgeschossen werden. Wer getroffen wird, verliert ein Leben und kassiert womöglich noch ein Tor.

FIRST LOOK INFO

BUCK BUMBLE, das Ballerspektakel mit der besonderen, insektoiden Note, hat alles, was an einem solchen Spiel begeistert.

Lediglich die Kameraführung, die Buck bei jedem freien Flug verfolgt, ist etwas gewöhnungsbedürftig. Mal ist sie exzellent, ab und zu kann die Perspektive aber auch etwas verwirren.

Spaß macht BUCK BUMBLE für das Nintendo64 aber auf jeden Fall! Das Rumble Pak sorgt obendrein für mächtig Gerüttel und Geschüttel bei jedem Treffer, den Buck einstecken muß.

Die Storyline ist durchdacht, und die einzelnen Missionen sind abwechslungsreich gestaltet. Der Schwierigkeitsgrad des Spiels steigt von Welt zu Welt, und Anfänger haben zunächst einen leichten Einstieg.

Dann aber heißt es, emsig wie die Bienchen zu üben, um für die höheren Level und weiteren Welten gewappnet zu sein!

TONIC TROUBLE

Wenn auf der Erde etwas landet, das aus dem All stammt, dann sind es meist Aliens, die nichts Gutes im Schilde führen. Diesmal ist es anders – dafür aber noch gefährlicher! Ein schräger Heini aus dem Weltraum ist für erhebliches Theater auf Erden verantwortlich: Der Bursche heißt Ed. Auf einer Science-Tour durch die Galaxis fällt ihm ein mysteriöser Behälter mit einer noch viel mysteriöseren Flüssigkeit aus der Hand und landet irgendwo auf dem blauen Planeten. Beim Aufprall zerplatzt das Gefäß, die seltsame Substanz tritt aus, und Oberfiesling Grogh kriegt davon Wind. Er stellt sehr schnell fest, daß die fremdartige Substanz nicht nur Pflanzen und Tiere in Monster verwandelt, sondern auch große Macht verleiht – seine Reaktion: Muß ich haben! Und das muß Ed verhindern... (tr)

Ed von Schussel

Die seltsame Flüssigkeit, die sich im Behälter befand, sorgt also dafür, daß Pflanzen und Tiere in kürzester Zeit zu seltsamen Monstern mutieren. Und wie das bei Monstern so ist, sind sie bissig und ganz verrückt nach Glubschauge Ed. Der ist wirklich nicht zu beneiden: Er muß nämlich zusehen, daß er die verbaselte Angelegenheit wieder gerade biegt und Grogh das Handwerk legt. Ed sieht zwar aus wie eine Mischung aus Stan Laurel und Beaker aus der Muppet-Show, dafür ist er jedoch um so gewandter. Springen, rennen, kriechen, schwimmen (über und unter Wasser), schweben, am Seil klettern und sogar verwandeln... Eigentlich ein ganz schön flinker Schussel, nicht wahr?

Bizarrologischer Garten

Professor Grzimek hätte seinen Spaß an all den vielen possierlichen Monsterchen gehabt: Da gibt es unter anderem einen Piranha, der aufgeht wie ein Ballon, wenn er gefressen hat. Ein verletztes Mammut mit Pilotenschein taucht ebenso auf wie eine Schnecke, die eine Armee von Tieren kommandiert. Bösartige Wachen erheben sich in die Luft, nachdem sie Helium geschluckt haben... und eine Geisha muß Ed aus dem Totenreich retten.

Hallo, wo bin ich?

Auf seiner Reise quer durch die Welten des gar nicht mehr so blauen Planeten gerät Ed in die seltsamsten Gegenden! So betritt er beispielsweise ein Dorf, dessen Bewohner die CD anbeten. In einer Gegend muß er sich vor tödlichem Killergemüse in Acht nehmen. In einem Open Air-Gefängnis erfährt er, was es heißt, nur nach oben fliehen zu können, und er sieht zum ersten Mal Pyramiden, die auf der Spitze stehen. Doch Ed weiß sich natürlich zu helfen, denn er kann nicht nur unzählige geniale Aktionen durchführen, sondern er trägt obendrein die gefährlichste Fliege der Galaxis und hat als Waffe einen mysteriösen Stab bei sich, dessen Geheimkräfte ihm im Verlauf des Abenteuers erklärt werden – von einem Samurai, der ganz verrückt nach Blumen ist...

First Look Info

Fast möchte man vermuten, daß insbesondere die französischen Programmierer ein Faible für abgedrehte Abenteuer quer durch Raum und Zeit haben: Ubisoft präsentiert mit Tonic Trouble *ein verrücktes, comichaftes Abenteuer voller seltsamer Charaktere und Gegenden. Ed, der schusslige Held, der zum ersten Mal die verseuchte Erde betritt, erkundet während seiner Mission 15 detaillierte, dreidimensionale Welten. Mehr als 64 abgefahrene Charaktere wird er während seines Abenteuers kennenlernen. Darunter sind Piranhas, die wie Ballons aussehen und verschiedene Killergemüse-Sorten, die es auf keinem Wochenmarkt gibt... Tonic Trouble wirkt durch die karikaturmäßigen Figuren überhaupt eher wie ein wilder Art-Comic voller seltsamem Humor. Außerdem wird das Spiel einen Mehr-Spieler-Modus haben, bei dem bis zu vier Spieler ihre Charaktere über den Bildschirm steuern können. Als Speicher steht das Controller Pak zur Verfügung.*

©1998 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

GEX 64

ENTER THE GECKO

Grün, clever und ausgesprochen wandlungsfähig: Endlich hat der in den USA so populäre Fernsehstar, der Gecko Gex, seinen Weg in das dreidimensionale Nintendo64-Universum gefunden. Das neue Abenteuer führt die freche Echse durch 25 umfangreiche Welten. Im actionreichen Gex 64 - Enter The Gecko werden dabei nicht nur so strahlende Helden wie James Bond, Indiana Jones oder Luke Skywalker parodiert, sondern auch bekannte Filme in humorvoller Weise auf die Schippe genommen. Fun und Action pur sind angesagt! (jk)

Safer Gex

Rez, der absolute Erzbösewicht und Lieblingsfeind des grünen Echsenhelden, versucht die Weltherrschaft an sich zu reißen. Er benutzt dazu zahllose Fernsehgeräte, um mit einem grottenschlechten Programm sein Vorhaben zu verwirklichen. Ein Fall für Gex! Seine Aufgabe: Rez an seinem Vorhaben hindern und die Welt retten.

Das ist zwar leichter gesagt als getan, aber Gex ist ja auch kein Anfänger mehr und weiß, was er zu tun hat!

Dabei steht ihm eine Vielzahl hilfreicher Moves zur Verfügung: Er kann zum Beispiel seine gefürchtete Schwanzattacke einsetzen oder in echsengleicher Manier spiegelglatte Wände emporklettern. Manche seiner Fähigkeiten sind jedoch nur in bestimmten Leveln anwendbar. In der „Titanic"-Welt darf er unter Wasser in einem Taucheranzug beweisen, wie vielfältig seine Talente auch in etlichen Metern Tiefe sind. Diese besonderen Fähigkeiten wird er unbedingt brauchen, um ganz sicher zu gehen, daß Rez sein bösartiges Vorhaben nicht in die Tat umsetzt.

Gextra Genial

Eigentlich hat der Gecko Gex in diesem Spiel mehr von einem Chamäleon als von einer Eidechse: Er präsentiert sich in seinem ersten Abenteuer für das Nintendo64 nämlich in zahlreichen Verkleidungen. Ob als U.S. Cop, James Bond, Alien, Indiana Jones, John Travolta oder Kung Fu-Meister Caine – Gex macht stets eine gute Figur!

Seine Lieblingsspeise sind in jeder Gestalt - übrigens fette Fliegen, die er mit einem eleganten Zungenschnalzer einsammelt und mit großem Eifer verdrückt. Die freundlichen Fliegen versorgen den multitalentierten Gecko mit frischer Lebensenergie. Die Zunge dient ihm aber nicht nur zur Nahrungsaufnahme, sondern auch als besonders praktisches Werkzeug. Er kann sich mit ihr an Gegenständen festhalten, um sich dann zu ihnen heranzuziehen, indem er die Zunge wieder einrollt!

First Look Info

Gex 64 – Enter The Gecko für das Nintendo64 ist ein witziges Spiel, das die gesamte Film- und TV-Branche mächtig auf die Schippe nimmt. Aber nicht nur Kenner der Movie-Szene werden an diesem 96 Mbit-Echsenabenteuer Spaß haben, sondern auch Spieler, die originelle Unterhaltung schätzen.

Die Grafiken begeistern mit zahlreichen Details und witzigen Einzelheiten. Allein die lustige Gestalt des Geckos ist sehenswert, seine Verwandlungen in die jeweiligen Filmhelden sind aber die visuellen Sahnehäubchen.

In 25 Welten muß Gex furchtlos forschen. Die „Titanic"-Welt wurde übrigens extra für die Nintendo64-Version des Spiels entwickelt!

Gex 64 – Enter The Gecko wird Rumble- und Controller Pak kompatibel sein und bekommt einen deutschen Bildschirmtext.

GAME FLASH

CHOPPER ATTACK

Das fliegende Auge!

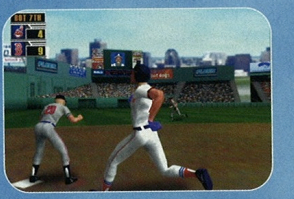
Acclaim hat sich wieder mal einem klassischen Genre der Videospiele gewidmet und das „Fly'n'Rescue"-Prinzip eindrucksvoll in Szene gesetzt. Mit CHOPPER ATTACK wird hier eine Helikopter-Action-Simulation präsentiert, die grafisch sauber und von der Steuerung her präzise angelegt ist. Und das sind Eure Aufgaben, die Ihr als Piloten gestellt bekommt: In acht großen Leveln geht es darum, feindliche Flugkörper und Gegner am Boden auszumachen, gegnerische Stützpunkte zu zerstören und humanitäre Hilfe zu leisten. Denn ein Teil der Missionen besteht darin, die Bevölkerung mit dem Helikopter zu evakuieren. Mit verschiedenen Waffensystemen, wie zum Beispiel Luftgeschossen und Suchraketen ausgestattet, geht es im atemberaubenden Flug durch verschlungene Dschungellandschaften, zerklüftete Gebirgsschluchten, entlang gefährlicher Stromschnellen und durch kräftezehrende Wüstengebiete. Das aufregende Helikopter-Abenteuer mit einer gehörigen Prise Strategie macht CHOPPER ATTACK für Flight-Action-Fans zu einem Leckerbissen. Das Spiel unterstützt zudem noch das Rumble Pack und wird Euch bei jedem Treffer das Mittagessen aus dem Bauch schütteln. Schnallt Euch also gut an und macht Euch bereit für einen High-fly-Trip der Extraklasse!

ALL-STAR BASEBALL 99™

Let's go, Yankees!

Und noch einen hat Acclaim auf Lager: Mit ALL-STAR BASEBALL '99 kommt jetzt die Videospielumsetzung der kommenden Baseball-Saison – mit allen Spielern sowie neuen Features. Zusätzlich gibt es einen großzügigen Edit-Modus für Spieler und Mannschaften, der vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten zuläßt. Ob klein oder groß, starker Schläger, schwacher Fänger oder umgekehrt, alle Eigenschaften eines Spielers lassen sich individuell einstellen.

Neben dem regulären World-Series-Modus können Einzelspiele, Play-Offs und Home Run Derbys sowie einzelne Seasons gespielt werden. Bei diesen ist die Anzahl der Spiele zwischen 13 und 162 wählbar, einschließlich des Trainings, der Play-Offs und der All-Star-Bestimmung. Auch Wetterbedingungen, Lichtverhältnisse und Kameraperspektiven (insgesamt neun Stück!) kann man ganz nach Wunsch auswählen. Durch drei verschiedene Schwierigkeitsgrade ist es möglich, daß Ihr das Spiel dem eigenen Können anpaßt. Wer seine Managerqualitäten beweisen will, der hat die Möglichkeit, Spieler zu entlassen und über Neuzugänge zu verhandeln. Ihr seht, viel realistischer kann es kaum noch zugehen. Der Weg zum eigenen Baseball Dream Team ist geebnet – nur gewinnen, das müßt Ihr schon noch selbst!

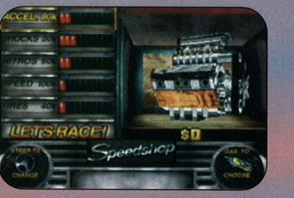


Major League Baseball trademarks and copyrights are used with permission of Major League Baseball Properties, Inc. © MLBPA Officially Licensed By Major League Baseball Players Association.
Nintendo64, ® and rumble pak are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1996 Nintendo of America Inc. All other trademarks are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. Acclaim is a devision of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

OFF-ROAD CHALLENGE

Hart, schnell und dreckig!

Die Programmierer von Midway legen mit OFF ROAD CHALLENGE eine aufgepowerte Umsetzung des gleichnamigen Arcade-Hits vor. Wer also schon vom Spielhallen-Klassiker begeistert war, der kann jetzt die abgedrehte „Monster Truck-Action" auch in den eigenen vier Wänden erleben: Noch brutaler, noch lauter, noch dreckiger! Vier schwere Monster-Trucks stehen am Start zur Auswahl. Sie unterscheiden sich voneinander in Steuerung, Motorpower und Gewicht. Mit diesen Fahrzeugen müssen im Circuit Mode tückenreiche Strecken gefahren werden. Durch die Wüste, über Eis und Schnee oder durch Sumpfgebiete führt Euch der Kampf um den besten Platz. Auf der Las Vegas-Route trifft man außerdem auf geheimnisvolle Spuren von Außerirdischen, macht unangenehme Erfahrungen mit Coyoten, die Euer Blut gewittert haben, fährt durch ausrangierte Ghost Trains und so weiter... Durch die erspielten Geldpreise können die Trucks mit diversen Extrawaffen, Turbo-Boosts und weiteren Bonusgegenständen für die nächsten Rennen aufgerüstet werden. Wer die einzelnen Runden in Bestzeit durchfährt, dem winken außerdem vier Extra-Fahrzeuge! Bleibt nur zu hoffen, daß die powergeladenen Schlammschlachten sich nicht auf Eure Buden ausbreiten und Ihr Schlamm und Dreck hinausschaufeln müßt!



S.C.A.R.S

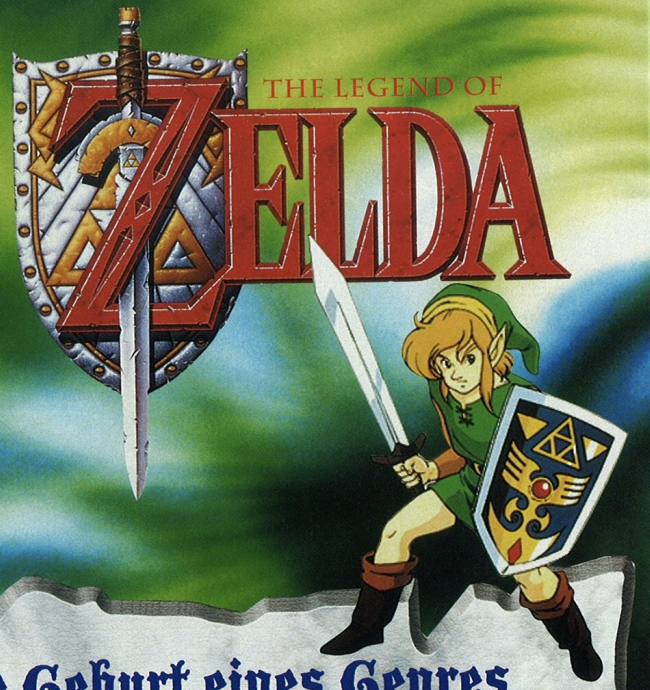
Das Tier in Dir!

Rennspiele gibt es schon viele, doch will man den Markt so richtig durchrütteln, braucht man gute Ideen. Da kann es schon mal vorkommen, daß sich die Programmierer fragen: „Was passiert, wenn man wilde Tiere mit hochgezüchteten Rennmaschinen kreuzt?" Ganz einfach: Man erhält ein abgedrehtes, Ultra-Highspeed Rennspiel mit dem Titel S.C.A.R.S.! (Das ist übrigens die Abkürzung für *Super Computer Animal Racing Simulation.*) In ferner Zukunft, so ungefähr um das Jahr 3000 herum, ist man in der Lage, biomechanische Racing Cars zu erzeugen, die die Kraft animalischer Bestien mit der Racing Power hochgezüchteter Boliden vereinen. Dabei kommen so phantastische Beast-Rider zustande, die klangvolle Namen wie Lion LK, Tiger Shark oder Rhino Roadster tragen. Mit einem der neun Techno-Racer kann man sich auf verschiedene, futuristisch anmutende Kurse wagen. Da wird der Puls beschleunigt und Adrenalin in die Adern gepumpt! Auf die Konkurrenten der Piste warten tierisch anspruchsvolle Streckenführungen, Haarnadelkurven, Sprungschanzen und so weiter... Besonderen Spaß verspricht der Zwei-Spieler-Modus, in dem Ihr auf geteiltem Bildschirm testen könnt, wer das wahre Tier der Straße ist!

1998 Vivid Image.
Graphics and Sound FX.
Copyright Ubi Soft/Vivid Image.

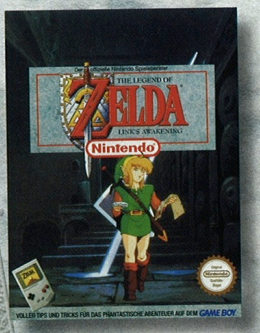
ZELDA – Die Legende lebt

Bald ist es soweit: Das fünfte Kapitel der Legenden um Zelda und Link wird geöffnet! Seit dem Jahr 1987, als The Legend of Zelda für das Nintendo Entertainment System erschien, bereisen begeisterte Videospieler rund um den Globus das Land Hyrule. Alle vier bisher erschienenen Spiele erreichten Kultstatus und auch der aktuelle Teil für das Nintendo64 steht seinen Vorgängern in nichts nach. Doch was macht die Zelda-Serie so erfolgreich? Eine häufig gestellte und schwierig zu beantwortende Frage. Auch wir wissen keine allgemeingültige Antwort. Aber vielleicht können wir Euch helfen, Euch selbst ein Urteil zu bilden! (tg)

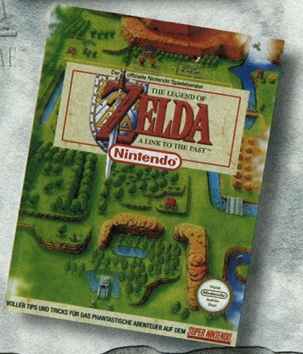


Zelda – Die Geburt eines Genres

Mit der Fertigstellung von The Legend of Zelda war 1987 auch ein neues Spiele-Genre geboren: Das Abenteuer-/Rollenspiel! Zum ersten Mal hatte der Spieler die Möglichkeit, in die Rolle des Helden eines Videospiels zu schlüpfen und mit ihm haarsträubende Abenteuer zu erleben. Noch heute zeichnen sich Adventure- und Role Playing Games dadurch aus, daß sich die Spielfigur im Verlauf des Spiels „weiterentwickelt". Neue Fähigkeiten können erlernt werden, Hilfsmittel erschließen neue Möglichkeiten und erleichtern die Lösung verzwickter Rätsel. Dabei paßt sich der Spielablauf der Entwicklung der Spielfigur an. Größere Labyrinthe, anspruchsvollere Gegner und kniffligere Rätsel fordern Euch und den Helden zu neuen Taten heraus.



Natürlich haben sich die Anforderungen im Vergleich von damals zu heute enorm erhöht. Vor allem optisch unterscheiden sich die späteren Teile der Legenden um Zelda von ihren Vorgängern. Am genialen Spielprinzip wurde jedoch bis heute festgehalten. Bei The Legend of Zelda – Ocarina of Time für das Nintendo64 erwarten die Spieler aber außer der zeitgemäßen 3D-Perspektive weitere Überraschungen. Beispielsweise reift Link im Verlauf des Abenteuers vom Jungen zum Mann heran, was dem Spielverlauf tiefergehende und weiterreichende Entwicklungsmöglichkeiten als je zuvor liefert.



Zelda – Abenteuer in virtuellen Welten

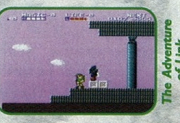
Die Erkundung der riesigen virtuellen Welten steht bei allen Abenteuern der Zelda-Serie im Vordergrund. Dabei ist zu Beginn immer nur ein bestimmter Teil der Welt zugänglich. Erst später öffnen sich weitere Wege und zusätzliche Bereiche können entdeckt werden.

Trotz scheinbar eingeschränkter Bewegungsfreiheit ist der Spielablauf zu keiner Zeit linear. In den meisten Fällen stehen mehrere Möglichkeiten zur Verfügung, über die Ihr selbst entscheiden könnt. Mit Euren Entscheidungen beeinflußt Ihr indirekt sogar den weiteren Spielablauf, denn die verschiedenen Aktionen lösen natürlich bestimmte Reaktionen aus.

Mit fortschreitender technischer Entwicklung hatten die Programmierer immer mehr Möglichkeiten, ihre kühnen Ideen in die Tat umzusetzen. So glänzte The Legend of Zelda – A Link to the Past beispielsweise durch ungeheuren Detailreichtum. Diese Entwicklung, hin zu einer eigenständigen Abenteuerdimension, gipfelte zuletzt im Game Boy-Spiel The Legend of Zelda – Link´s Awakening, das im Bezug auf Spielspaß und Spieltiefe den bisherigen Höhepunkt der Zelda-Serie darstellte.

The Legend of Zelda – A Link To The Past

The Legend of Zelda – Link's Awakening

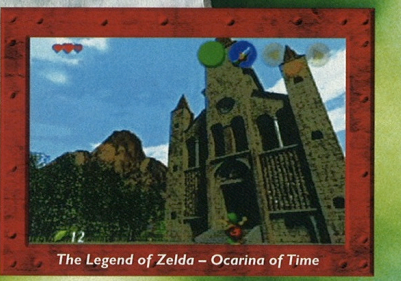

The Adventure of Link

The Legend of Zelda

The Legend of Zelda – A Link To The Past

Zelda – Geschichten und Realität

Rollenspiele im Allgemeinen und die Spiele der Zelda-Serie im Besonderen sind sehr stark von der durch die Programmierer erzeugten Atmosphäre abhängig. Dabei reicht es keinesfalls, hübsche Grafiken und coole Gegner zu zeigen, sondern das Zusammenspiel der verschiedenen Elemente muß perfekt sein. Die Handlung der Geschichte muß sich wie ein roter Faden durchs gesamte Spiel ziehen, die Begleitmusik sollte den Spielsituationen entsprechen, und die Anforderungen an den Spieler sollten zusammen mit seinen Fähigkeiten stetig wachsen. Shigeru Miyamoto zeichnete für die Einhaltung des oben genannten Zusammenspiels verantwortlich. Er trug Sorge dafür, daß die von Kensuke Tanabe verfaßte Story um Zelda und Link peinlichst genau eingehalten wurde und jederzeit logisch nachvollziehbar war. Die grafische Umsetzung realer Objekte, wie z. B. die Burg in The Legend of Zelda – A Link To The Past, die dem Nijo Castle im Herzen Kyotos nachempfunden ist, war ein weiterer Baustein des Erfolgs der Abenteuerserie.

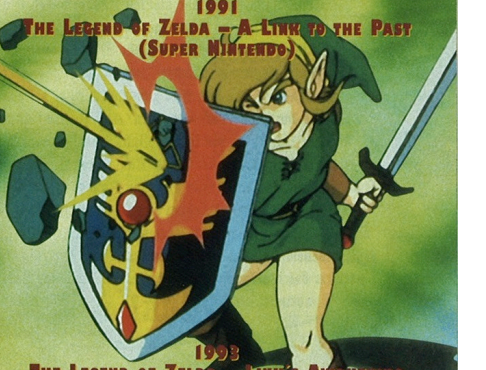

The Legend of Zelda – Ocarina of Time

ZELDA – Die Spiele

1986
The Legend of Zelda (NES)

1988
Zelda II – The Adventure of Link (NES)

1991
The Legend of Zelda – A Link to the Past (Super Nintendo)



1993
The Legend of Zelda – Link's Awakening (Game Boy)

1998
The Legend of Zelda – Ocarina of Time (Nintendo64)

THE LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME™

Die Legende kehrt zurück!

Vier Jahre ist es her, seit die Jünger des Zelda-Kultes das virtuelle Schwert des Protagonisten zum letzten Mal in Händen halten durften. Vier Jahre, in denen jede noch so kleine Nachricht, eine Fortsetzung der Saga betreffend, wie ein Hinweis auf den Verbleib des heiligen Grals gefeiert wurde. Nun hat das Warten ein Ende: Noch vor Weihnachten erscheint in Deutschland der fünfte Teil der Legende um Link, Zelda und das sagenumwobene Land Hyrule. THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME führt uns zurück in die Vergangenheit und berichtet von Links Kindheit im Kokiri-Wald, von seinem ersten Zusammentreffen mit Zelda, der legendären Okarina und der Zitadelle der Zeit, in der Link in die Zukunft reisen kann. (mm)

Chronologisch gesehen ist THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME der erste Teil der Zelda-Saga. Die Handlung spielt vor der des dritten Teils (A LINK TO THE PAST). Damals lebte Link noch nicht in der Nähe der Stadt Hyrule, sondern im nicht weit davon entfernten Kokiri-Wald. Dorthin hatte ihn seine Mutter gebracht, nachdem in Hyrule der Krieg ausgebrochen war.
(Mehr zu dieser Vorgeschichte im demnächst erscheinenden Club Nintendo-Special.)

Links Mutter ließ Ihr Leben, als sie ihren Sprößling zu den Kokiri brachte, denn keinem Wesen einer anderen Rasse war es vergönnt, in den Kokiri-Wäldern zu überleben. Link jedoch überlebte, da der Deku-Baum, ein Vertreter der Götter auf Erden, in ihm einen Jüngling sah, dem große Aufgaben bevorstanden. Aus diesem Grund ermöglichte er dem jungen Hylianer das Leben in Kokiri. Link selbst bekam von all dem nichts mit, da er noch zu jung war, um die Geschehnisse zu begreifen... Erst Jahre später fiel Link auf, daß er anders war als die anderen Bewohner des Dorfes. Er besaß nämlich als Einziger keine Fee! Jeder andere Kokiri wurde bereits seit seiner Geburt von einem der kleinen Zauberwesen begleitet. Nur Link nicht, was ihm im Dorf einigen Spott einbrachte...

Gleichzeitig witterte der Deku-Baum eine Bedrohung, die sich unaufhaltsam näherte. Dies war für das alte Geäst das Zeichen, daß nun die Zeit gekommen war, um Link mit seiner Bestimmung vertraut zu machen. Aus diesem Grund schickte er die Fee Navi aus, die fortan Links Beschützerin sein sollte... Die Bedrohung, die der Deku-Baum prophezeite, ging hauptsächlich von einer Person aus, von Ganondorf, dem Herrn der Diebe, der mit bösen Mächten einen Pakt eingegangen war und nun als Dämon Ganon sein Unwesen trieb. Der Untergang des Hylianischen Reiches schien vorbestimmt. Nur ein einziger Streiter des Guten war in der Lage, das drohende Schicksal abzuwenden... **Link!**

Der Deku-Baum...

...ist der Vertreter der Götter auf Erden. Er nimmt als erster den Einfluß der bösen Macht wahr, die Hyrule bedroht. Doch er kennt auch den einzigen Sterblichen, der in der Lage ist, diese Macht zu bezwingen: Link!

© 1998 Nintendo Co., Ltd.

In Kokiri...

...wächst Link auf. In diesem idyllischen Dorf inmitten des hylianischen Waldes lebt er zusammen mit dem Waldvolk der Kokiri. Alle Bewohner des Dorfes werden seit ihrer Geburt von kleinen Feen begleitet.

Zur Farm...

...gelangt Link, nachdem er den Deku-Baum und die Kokiri verlassen hat. Hier lernt er die süße Malon kennen und trifft zum ersten Mal auf das Pferd Epona, das ihm später noch von großem Nutzen sein wird.

Die Stadt Hyrule...

...ist von einer gewaltigen Stadtmauer umgeben. Dämmert es, wird die Zugbrücke hochgezogen. Nach Sonnenuntergang habt Ihr also keine Möglichkeit mehr, in die Stadt zu gelangen.

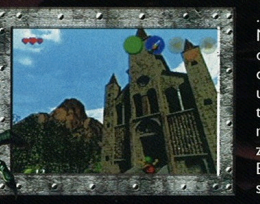
Der Marktplatz...

...von Hyrule ist ein Ort bunten Treibens. Hier findet Ihr nicht nur viele Informationsquellen, sondern auch mehrere Shops mit nützlichen Accessoires. Die Inspiration für die Architektur und Gestaltung der Gebäude entstammt mittelalterlichen Städten in Deutschland.

Im Inneren...

...des Deku-Baums muß Link seine erste Prüfung bestehen. Ein Parasit hat sich tief im Baum eingenistet und droht, ihn zu zerstören. Eingeleitet von einer alptraumhaften Videoanimation, bekommt es Link hier mit Gohma, einer riesigen, pelzigen Spinne zu tun.

Die Zitadelle der Zeit...

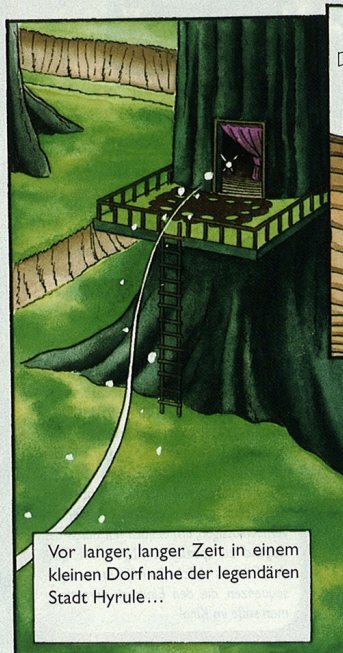


...ist der Ort, an dem sich das Master-Schwert befindet. Es dient als Siegel zum Zeittor, durch das Link in die Zukunft und zurück reisen kann. Im späteren Verlauf des Abenteuers muß Link diese Möglichkeit nutzen, um in der Vergangenheit Entscheidungen zu treffen, die sich auf die Zukunft auswirken.

FIRST LOOK INFO

Ohne Frage stellt der fünfte Teil der Zelda-Sage den bisherigen Höhepunkt des Fantasy-Mythos dar. Kein Spiel zuvor war atmosphärisch dichter, spannender und so gut inszeniert wie THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME. Zusammen mit der märchenhaften Story, die erneut einige Geheimnisse von Link, Zelda und Hyrule offenbart, legt Mastermind Miyamoto hier ein Meisterwerk vor, das zum Maßstab für alle nachfolgenden Spiele werden wird. Auch in punkto Gameplay, Umfang und Grafik ist das Spiel eine konsequente Fortsetzung seiner Vorgänger. Sobald man als Link in Hyrule erwacht, fühlt man sich heimisch. Steuerung und Umgebung wirken vertraut, sogar einige Gegner, die man bereits aus anderen Zelda-Spielen kennt, tauchen hier wieder auf. Diesmal jedoch dreidimensional und so lebendig wie nie zuvor! Die Landschaft ist so märchenhaft schön, daß man sich nicht selten dabei ertappt, die gestellten Aufgaben zu vernachlässigen, um einfach nur durch die Gegend zu spazieren. Abgerundet wird das Erlebnis durch filmreife Animationssequenzen, die den Eindruck vermitteln, man säße im Kino!

THE LEGEND OF
ZELDA
OCARINA OF TIME
Das Tor zur Zeit

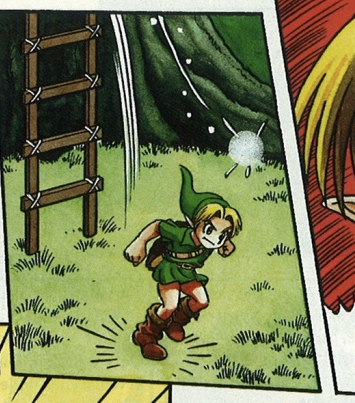

Vor langer, langer Zeit in einem kleinen Dorf nahe der legendären Stadt Hyrule…

Link! Wach auf! Der Tag, an dem sich die Prophezeiung erfüllt, ist gekommen!
!

Wer…wer bist Du? Was bist Du?

Ich bin Navi, die Fee! Der Deku-Baum, der Vertreter der Götter auf Erden, hat mich zu Dir gesandt!
Ich wurde auserwählt, Dich auf Deine Bestimmung vorzubereiten! Dir ist Großes prophezeit, Link!

Folg mir, Auserwählter! Wir werden bereits erwartet. Mach Dich auf eine Überraschung gefaßt…
Ich liebe Überraschungen…



Salia?! Was?!

Sei gegrüßt Link! Ich möchte Dir jemanden vorstellen…
Hm, kann es sein, daß wir uns schon mal irgendwo gesehen haben?
Moment…diese Augen, die Haare, die Kleidung, das dämliche Grinsen…
Kommt er Dir bekannt vor?
Das bin ich selbst!
Du hast recht!
Warum bist Du gekommen?
Dank der Okarina der Zeit konnte ich aus der Zukunft in die Vergangenheit reisen. Zwischen uns liegen sieben Jahre…

Er kam, um Dich mit Deiner künftigen Aufgabe vertraut zu machen! Um Dein kommendes Abenteuer zu bestehen, wirst Du mehrmals durch die Zeit reisen müssen…

Aber… wozu soll das gut sein?

Ganz einfach! An einigen Orten des Landes mußte ich feststellen, daß ich sie, bedingt durch meine Größe, nicht betreten konnte. Du jedoch bist dazu in der Lage…

Ist das wahr?

Ein schmaler Schacht ist der einzige Weg in die Schatzkammer. Nur als Kind kann Link diese betreten. Da er diesen Dungeon erst als Erwachsener findet, muß er in die Zeit zurückreisen!

Die Schatzkammer dieses Dungeons kannst nur Du betreten! Du wirst gleich sehen, warum.

Groovy!

Siehst Du nun, welchen Sinn es hat, durch die Zeit zu reisen? Nur auf diese Weise lassen sich einige Aufgaben Deines Abenteuers lösen…

Wann werde ich durch die Zeit reisen können? Kannst Du es mir beibringen?

Zuvor mußt Du Dich beweisen!

Dies ist die Okarina der Zeit! Der Schlüssel in die Zukunft!

?

Die Melodie öffnet das Tor zur Zeit…

Was geschieht nun?

Er ist verschwunden!

Die Okarina ist eines der mystischen Musikinstrumente von Hyrule. Gefertigt von Feen und mit magischen Wassern geweiht, verfügt das Instrument über unbeschreibliche Fähigkeiten. Während seines Abenteuers wird Link mehrere Okarinas besitzen. Die verschiedenen Melodien, die er auf den Instrumenten spielen kann, leisten ihm einige nützliche Dienste…

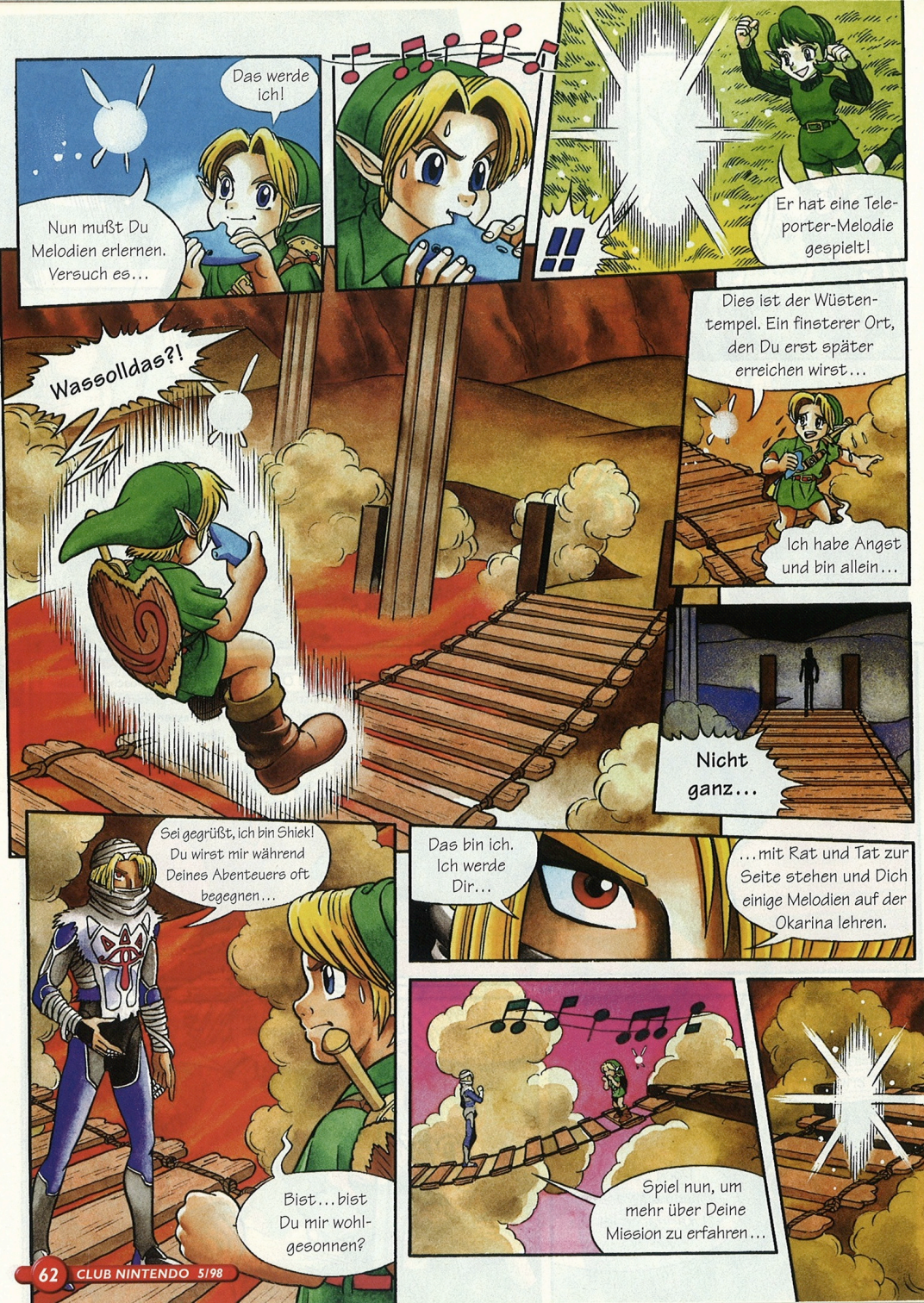
Link, die Okarina der Zeit wirst Du erst später erwerben…

Doch Salia hat noch eine andere Okarina, es ist die Feen-Okarina!

Auch sie hat magische Kräfte…

…die Du nach und nach entdecken wirst!

Die Feen-Okarina! Das ist eine große Ehre!


Das werde ich!
Nun mußt Du Melodien erlernen. Versuch es...
Er hat eine Teleporter-Melodie gespielt!
Wassolldas?!
Dies ist der Wüstentempel. Ein finsterer Ort, den Du erst später erreichen wirst...
Ich habe Angst und bin allein...
Nicht ganz...
Sei gegrüßt, ich bin Shiek! Du wirst mir während Deines Abenteuers oft begegnen...
Bist...bist Du mir wohlgesonnen?
Das bin ich. Ich werde Dir...
...mit Rat und Tat zur Seite stehen und Dich einige Melodien auf der Okarina lehren.
Spiel nun, um mehr über Deine Mission zu erfahren...

Du bist nun im Inneren des Deku-Baums. Hier erwartet Dich Deine erste Prüfung...Gohma!
Gohma?
Wer auch immer Gohma sein mag, ich werde ihm kräftig in den Hintern treten!
Schluck! D...das ist Gohma?!
Äh...hab den Herd angelassen!
Das war sehr aufregend! Ich fühle mich bereit für meine Mission.
Zeig mir noch mehr, Navi! Was wird mich noch erwarten?
Die Sonne geht bereits unter! Für heute hast Du genug gesehen. Spiel eine weitere Melodie...
!?
Yahoo! Ein riesiger Mohrrübenvertilger!
Dies ist Epona! Hast Du das Pferd erworben, kannst Du es stets mit einer Melodie der Okarina zu Dir rufen.
Wow! Es geht doch nichts über einen stürmischen Ritt auf einem wilden Pferd!

CLUB CENTER

KOCH CORNER

LUIGIS PIZZABRÖTCHEN

Dieses leckere Rezept für besonders Hungrige hat uns Ninja Ladewig aus Bad König zugeschickt. Ninja wies uns in ihrem Brief darauf hin, daß ihr Name nichts mit den sagenumwobenen Ninja-Kämpfern zu tun hat.

Zutaten:

- 1 Dose Pizzatomaten
- 1 EL italienische Kräuter
- 400 g geriebener Emmentaler
- Salz und Pfeffer
- 500 g Salami
- 1 Dose Champignons
- 1 Becher Sahne
- 5 Brötchen (= 10 Halbe)

Zubereitung:

Die Pizzatomaten, die Kräuter, den geriebenen Käse, die gewürfelten Salamistücke, Champignons und den Becher Sahne in eine Schüssel geben und gut vermischen. Mit Salz und Pfeffer abschmecken. Die 5 Brötchen aufschneiden und mit dem Gemisch bestreichen. Den Backofen nun auf 200° C vorheizen und dann die halben Brötchen auf einem Blech hineinschieben. Nach ca. 10 Minuten kann man die Brötchen herausholen und sich daran laben. Lecker!

Herr Pigs Witzekram

Herr Meyer kommt ziemlich angesäuselt von seiner nächtlichen Tour zurück und hantiert noch eine ganze Weile in der Küche herum. Schließlich kommt er ins Schlafzimmer und lallt: „Erna, haben Zitronen Beine?" „Beine?" sagt Erna spitz, „Natürlich haben Zitronen keine Beine!" „Ach so! Dann habe ich gerade unseren Kanarienvogel in den Entsafter getan!" *Meike Gefken, Bremen*

Jesus und Petrus spielen Golf. Petrus schlägt als erster und trifft mit dem ersten Schlag sofort das Grün. Mit dem zweiten Schlag locht er ein. Nun ist Jesus dran, und auch er locht mit dem zweiten Schlag ein. Da erscheint plötzlich ein alter Mann. Er schlägt ab und der Ball landet irgendwo weitab im Gebüsch. Ein Eichhörnchen kommt aus dem Gebüsch herausgestürzt, den Ball zwischen den Zähnen eingeklemmt. Ein Adler stürzt unvermittelt vom Himmel herab, schnappt sich das Eichhörnchen und fliegt davon. Plötzlich zuckt aus heiterem Himmel ein Blitz hervor und trifft den Adler. Der stürzt ab, verliert das Eichhörnchen, das wiederum den Ball auf das Grün fallen läßt. Ein Windstoß befördert den Ball schließlich direkt in das Loch. Da meint Jesus: „Ey Vadder, spiel'mer Golf oder mach'mer Scheiß?"

Gabrielle Davos, Bielefeld

MAILBOX

COMICS DES GRAUENS

Ich habe mir im Heft 3/98 den Leserbrief „Voll daneben" von Daniel Wißmann durchgelesen und will mich dazu mal kurz äußern. Vielleicht hat er seinen Brief ein bißchen krass formuliert, aber eigentlich hat er schon recht... Ich meine Eure Comics sind wirklich nicht mehr das gelbe vom Ei. Diese Meinung ergibt sich daraus, daß Ihr langsam scheinbar damit anfangt, Eure Comics immer mehr (wenn auch unbewußt) mit Okkultismus (!) zu verknüpfen. Abgesehen davon, daß „Die Nacht des Grauens" sowieso schon hart an der Grenze des guten Geschmacks balancierte! Aber alles andere an Eurem Magazin ist echt Top! Besonders gut gefiel mir Euer WM-Spielplan – echt profimäßig – und Eure Berichte über die Pocket Camera! Ich finde auch gut, daß Ihr Euer Heft-Design immer wieder verbessert.

Philipp Kraus, D-Großrehmühle

Ach, Du lieber Philipp! Es liegt bestimmt nicht in unserer Absicht, den Comics einen okkulten Touch zu geben. Ganz im Gegenteil. Wir wollten ein wenig die Horror-Szene auf die Schippe nehmen. Sicher ist Dir auch schon aufgefallen, daß die Themen der Comics über die Jahre hinweg von Science Fiction über Märchen bis hin zu den von Dir angesprochenen „Gruselstories" alle Genres beinhaltet haben. Natürlich haben wir lange überlegt, ob wir einen Comic wie zum Beispiel „Die Nacht des Grauens" veröffentlichen können. Die wenigen negativen Kritiken, die eingegangen sind, haben gezeigt, daß der Großteil unserer Leser den Humor dieser Comics richtig verstanden hat. Übrigens kannst Du in diesem Heft einen – wie wir meinen – besonders gelungenen Zelda-Comic finden, in dem es um einmalige Fantasy-Abenteuer geht. Du kannst ja auch mal den Stift in die Hand nehmen und uns Comic-Entwürfe schicken, die Du gerne im Nintendo Magazin sehen würdest!

SUPER NINTENDO ADE?

Ich halte gerade Eure neueste Club Nintendo Ausgabe in der Hand und muß sagen, Ihr werdet immer besser. Weiter so!!! Allerdings gibt es da noch etwas, was ich zu bemängeln habe. Es geht um das Super Nintendo. Ich habe schon seit längerer Zeit festgestellt, daß Ihr das Super Nintendo immer mehr vernachlässigt. Selbst in der aktuellsten Ausgabe Eurer Club Zeitschrift habt Ihr (mal abgesehen von der Chartsseite) gerade mal eine halbe Seite für das Super Nintendo geopfert. Soweit ich mich erinnern kann, habt Ihr mal versprochen, das Super Nintendo nicht im Stich zu lassen. Doch leider ist das doch so eingetreten. (Armes Super Nintendo, das hast Du nicht verdient!) Ach so, über das neue Zelda 64-Spiel, das ja voraussichtlich bald rauskommen soll, könntet Ihr auch mal ein bißchen ausführlicher berichten. Sicher warten schon viele begeisterte Nintendo-Fans auf dieses Spiel. Da wäre doch ein kleines Preview für dieses Spiel nicht schlecht!

Enrico Müller, D-Quedlinburg

Du hast schon recht, momentan gibt es weniger neue Spiele für das Super Nintendo als im vergleichbaren Zeitraum der letzten Jahre. Deshalb haben wir vermehrt über das Nintendo64 berichtet. Die Software Firmen konzentrieren ihre Arbeit verstärkt auf die Entwicklung von neuen Nintendo64-Spielen. Doch das Super Nintendo ist auch für uns noch lange nicht gestorben. So veröffentlichen wir zum Beispiel Super Nintendo Spielehits als Classic-Serie und bemühen uns darum, Spiele, die bislang nur in Japan und Amerika erschienen sind, auf den Markt zu bringen. Außerdem sind im Laufe der letzten 5 Jahre ca. 500 Spiele verschiedener Spielegenres für die 16 Bit-Konsole erschienen und teilweise immer noch im Fachhandel erhältlich. Da wird sicher noch das eine oder andere Game in Deiner Sammlung fehlen. Zu dem neuen Hit für das Nintendo64, nämlich THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME, findest Du in diesem Heft einen First Look. Viel Spaß beim Lesen!

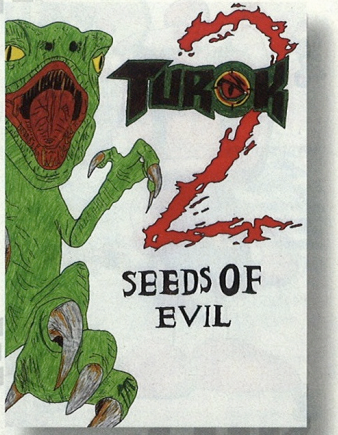
VORSICHT LACHKRAMPF!

... Der Bericht über die Game Boy Camera war so cool, daß es mich dreimal beim Lesen umgehauen hat. Danach (nachdem ich einen halben Liter Kreislauftropfen getrunken habe) habe ich mir fest vorgenommen, das coole Ding zu kaufen. Ihr habt die Gabe, alles so witzig und gut zu schreiben, daß man wirklich Mühe hat, ohne Lachkrämpfe durchs Heft zu schmökern. Am besten fand ich den Bericht „Auf dem Weg nach Frankreich"! Könntet Ihr mir wohl ein paar „unverwackelte" Fotos mit Autogrammen von Claude, Markus, Marcus, Thommy, Thomas und John schicken. Das wäre echt cool...

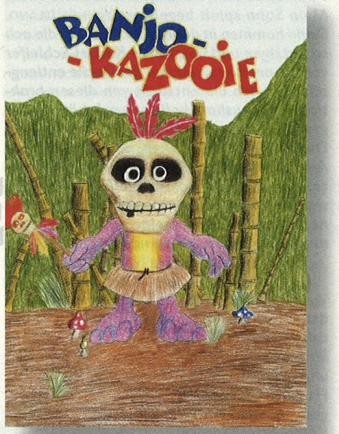
Christian Bosch, D-Schongau

Freut uns, daß Du so viel Spaß beim Lesen des Club Nintendo Magazins hast. Genau das ist es, was wir uns wünschen. Zufriedene Leser, die jede Menge Fun haben, wenn sie im Magazin blättern und genüßlich schmökern! Allerdings solltest Du die Finger von den Kreislauftropfen lassen. Warme Milch mit einem Löffel Honig hat eine beruhigendere Wirkung und schmeckt zudem noch viel besser. Das mit den unverwackelten Autogrammfotos wird leider nicht klappen. Seitdem es die Game Boy Camera gibt, läuft Marcus durch die Redaktionsräume und schießt ein Bild nach dem anderen, nur um sie dann am Ende mit der Stempelfunktion zu verunstalten und im ganzen Haus aufzukleben. Wir sind deshalb alle sehr kamerascheu geworden und ergreifen die Flucht, sobald wir jemanden erblicken, der eine Kamera in der Hand hält.

Mike Rohmann, D-Oststeinbek



Christian Häntzschel, D-Wiesenttal/Moggendorf



Simon Marschall, D-Offenbach

NOW PLAYING

Langsam verzieht sich der Sommer, dunkle Wolken bringen Regen und die Temperaturen sinken wieder. Und das ist gut so, denn jetzt kann sich wieder jeder seinen Lieblingshit in die Konsole stecken und stundenlang zocken.

***Thommy**, Spezialist im Lösen unmöglich zu lösender Aufgaben, ist ganz in den Bann von MISSION: IMPOSSIBLE gezogen worden. Das hat zur Folge, daß er sich manchmal aus dem Fenster hängt und versucht, mittels obskurer Special Agent-Gegenstände mit dem Hauptquartier (welches auch immer) Kontakt aufzunehmen.*

***Claude** kugelt sich fröhlich durch die Gänge, nachdem er zuvor einen Haufen Spielkarten in allen möglichen Ecken und Winkeln verstreut hat. Er vollführt dabei seltsame, akrobatische Verrenkungen, um die Karten wieder einzusammeln. Ob es wohl daran liegt, daß er GLOVER zockt?*

***John** befindet sich seit Wochen im Geschwindigkeitsrausch. Nachdem er F1 WORLD GRAND PRIX gespielt hat, versucht er sich nun an F-ZERO X. Völlig abgekapselt von der Außenwelt gibt er nur noch bruchstückhafte Sätze wie „Wo ist der Turboboost?" oder „Falcon, gib Gas!" von sich.*

***Marcus** hat eine zeitlang draußen vor der Tür gestanden, damit er den Kurier abfangen kann, der uns TUROK 2 – SEEDS OF EVIL bringen sollte. Als er dann endlich kam, riß Marcus ihm das begehrte Modul aus der Hand, rannte ins Büro und sperrte sich ein. Sollte er mal wieder herauskommen, geben wir Euch Bescheid.*

***Thomas** hat sich im Scherzartikel-Laden mit Fünfer-Krachern ausgerüstet und auf die Spuren von BOMBERMAN HERO begeben. Vorsichtshalber ist Marko (er hat eine Ersthelfer-Ausbildung!) zu Thomas' Schatten ernannt worden. Man weiß ja nie! Wenn **Marko** nicht gerade dabei ist, auf Thomas achtzugeben, damit er sich und vor allem uns nicht in die Luft sprengt, spielt er 1080° (TENEIGHTY) SNOWBOARDING. Keine Piste ist ihm zu steil und kein Board schnell genug. Er überlegt schon, wohin es im Winterurlaub gehen soll.*

***Markus** hat sich eine Baseballmütze verkehrt herum aufgesetzt, dicke Goldketten umgelegt und versucht sich als Rapper. Auf unsere Frage hin spielte er uns einfach den Soundtrack von BUCK BUMBLE vor und zockte uns alle im Zweispieler-Modus ab.*

Foto des Monats

Das Foto des Monats hat uns diesmal Sabrina Schmidt aus Lauf eingeschickt. Es zeigt einen Schnappschuß von Ihr und Star Wolf. Täuschend echt, wie wir meinen. Wir mußten gleich zweimal hingucken, weil wir zuerst dachten, es sei eine Fotomontage. Doch es scheint tatsächlich Star Wolf zu sein, oder was meint Ihr?

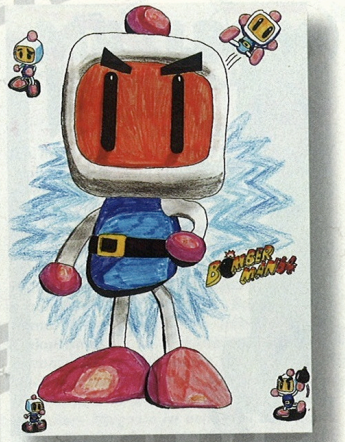
CLUB CENTER

POWER PLAYER

Land: Deutschland
Name: Constanze Wilkes
Alter: 13
Ort: Lautertal
Hobbies: Zeichnen, Volleyball und Zwergkaninchen streicheln
Lieblingsspiele: Yoshi's Story, Super Mario 64, Banjo-Kazooie, Game Boy Camera
Lieblingsgenres: Jump'n'Runs und Action Adventures.

Land: Österreich
Name: Philipp Marx
Alter: 11
Ort: Pinsdorf
Hobbies: Nintendo64 und Super Nintendo spielen
Lieblingsspiele: Lylat Wars, Wave Race 64, Donkey Kong Country 3
Größter Wunsch: Einmal im Club Nintendo Magazin zu erscheinen

Land: Schweiz
Name: Beni Bergström
Alter: 13
Ort: Bergdietikon
Hobbies: Fußball, Nintendo 64, Computer, Club Magazin lesen
Lieblingsspiele: Extreme-G, Lylat Wars, International Superstar Soccer 64
Größter Wunsch: Mit Shigeru Miyamoto N64 spielen und Tips und Tricks austauschen



Marcus Zielonka, D-Görlitz

PUTZTEUFEL UND SCHWIEGERMÜTTER

Mein Sohn spielt begeistert YOSHI'S ISLAND. Darin kommen in der Möbius Festung die ach so putzigen und nützlichen Kachel-Schleifer vor, die am Boden und an der Decke entlangschleifen. Ich bin entzückt von diesen praktischen Haushaltshelfern und hätte eine große Bitte an Euch: Könnt Ihr mir nicht ein Dutzend davon schicken, damit sie mir die Arbeit in Küche und Bad in Zukunft erleichtern? Sollten die kleinen Helfer das halten, was sie versprechen, so werde ich gegebenenfalls welche für meine gute Schwiegermutter zu Weihnachten nachbestellen.

Patricia Nees-Schuldt, Dachau

Von wegen kleine Helfer! Die Viecher verursachen das reinste Chaos. Sie schubbern alles so blank, daß wir nur noch mit Stollenschuhen herumlaufen können. Hast Du auch daran gedacht, daß die Kachel-Schleifer viel Pflege brauchen, gefüttert werden wollen und wir fünfmal am Tag mit ihnen Gassi gehen müssen? Und Du willst gleich ein ganzes Dutzend...! Sorry, aber wir können Dir nur davon abraten (zumal wir die lustigen Kerlchen freiwillig nie mehr herausrücken werden!).

MEHR SONDERHEFTE!

Ich hätte da mal ein paar Veränderungsvorschläge für das Club Magazin. Zuerst einmal denke ich, daß Ihr bei den First Looks zumindest etwas kritischer sein solltet. Ein weiterer Vorschlag wäre, daß Ihr, in welcher Form auch immer, als Sonderheft oder im Club Magazin einen Game Guide einrichtet. Als Sonderheft könnte das z. B. so aussehen, daß jeden Monat oder alle zwei Monate ein Game Guide erscheint, der 30-36 Seiten groß ist. Ihr könntet im Game Guide dann Hilfen zu Spielen, Levelkarten, Komplettlösungen und alle weiteren möglichen Tips abdrucken. So etwas vermisse ich schon seit langem. Ein paar Beispiele: Komplettlösungen würden sich für BANJO-KAZOOIE oder TUROK 2 – SEEDS OF EVIL anbieten. Könnt Ihr die allerletzte Seite nicht wieder mit Rätseln vollpacken? Ich fände das etwas sinnvoller als die derzeitige Nutzung!

Simon Siebers, D-Kleve-Warbeyen

Wow, Du scheinst Dir das Club Heft ja echt rangenommen zu haben und hast mächtig darüber nachgedacht. Das haben wir gerne: Konstruktive Kritik! Über Deinen Vorschlag, einen Game Guide im Magazin einzurichten, haben wir tatsächlich schon nachgedacht. Allerdings ist das nicht ganz so einfach, denn wir müssen dann auch überlegen, welche Rubrik aus Platzgründen dafür entfällt. Mal sehen, was uns so einfällt.

Übrigens gibt es für das Nintendo64 Spiel BANJO-KAZOOIE bereits ein Spieleberater-Buch, in dem jede Menge Levelkarten, Tips, Tricks und vieles mehr zu finden sind.

Wenn wir die letzte Seite des Magazins wieder mit Rätseln vollpacken sollen, dann brauchen wir natürlich welche von Euch. In letzter Zeit kamen kaum noch gute Rätsel bei uns an. Was ist los, habt Ihr eine kreative Sendepause? Fällt Euch etwa nichts mehr ein? Das glauben wir ja gar nicht...

Klemens Winkler, D-Halle/Saale

FORUM

WELCHES SPIELGENRE WÜNSCHT IHR EUCH AM MEISTEN FÜR DAS NINTENDO64?

So lautete unsere Frage in der letzten Ausgabe. Viele Leser, viele Meinungen! Hier sind einige davon:

Von allen Spielgenres sind mir am liebsten Adventures oder Action-Adventures. In diesen Abenteuern kann sich der Spieler voll in eine andere Welt versetzen und das Spiel hautnah miterleben. Außerdem sind Adventures sehr anspruchsvoll und man kann in einem bestimmten Rahmen selbst entscheiden, wohin man geht oder was man als nächstes macht. Spiele wie ZELDA, LUFIA oder SECRET OF EVERMORE reißen mich echt jedesmal vom Hocker. Deshalb freue ich mich schon auf THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME für das Nintendo64. Ich habe mir nämlich letzten Monat diese High Tech-Konsole zugelegt.

Jochen Grün, D-Leipzig

Mann, was für eine Frage! Kampfsportspiele sind das coolste. Ich selber mache seit 4 Jahren Kickboxen und finde es total geil, wenn es derartige Spiele für das Nintendo64 gibt. Bei diesen Spielen geht es so richtig ab. Die Special-Moves kann man im richtigen Leben zwar nicht ausführen, aber es macht Spaß, mal abzuschalten und einen Kampf auf dem Bildschirm auszufechten.

Sandro Bieber, CH-Basel

Ich finde Jump'n'Run-Spiele wie SUPER MARIO 64 oder DONKEY KONG COUNTRY toll. Da muß man ganz schön geschickt sein, um alle Level durchzuspielen. Meistens wartet dann noch ein fieser Endboss, den man besiegen muß. Ich mag aber auch Rollenspiele oder Adventures, um mal etwas anderes zu spielen. Was ich doof finde, sind Rennspiele. Da muß man immer nur sinnlos gegen die Uhr fahren. Das gilt aber nicht für DIDDY KONG RACING oder MARIO KART 64. Diese Spiele machen mir Spaß, weil sie lustig sind und tolle Grafiken haben.

Sandy Schweizer, D-Nürnberg

Meiner Meinung nach machen alle Spiele Spaß, solange sie gut programmiert und einigermaßen schwer sind. Mir ist es eigentlich egal, welche Spielkategorie ich spiele. Hauptsache, die Games sind nicht so leicht, daß man sie an einem Tag durchspielen kann. Nur Sportspiele finde ich ätzend. Fußball oder Basketball als Konsolenspiel – das ist doch langweilig. Da kann ich ja gleich in der Glotze Sport schauen!

Marko Wiesmann, D-Hannover

Trotz meines Alters (42) bin ich schon seit Jahren begeisterter Nintendo-Fan. Strategie- oder Puzzlespiele wie zum Beispiel TETRIS haben es mir angetan. Solche knifflingen Aufgaben fordern meinen Ehrgeiz heraus und ich kann nicht davon lassen, bevor ich das Spiel vollständig geknackt habe. Natürlich probiere ich auch andere Spielgenres aus. Doch achte ich dabei darauf, daß das Game Play nicht zu kompliziert ist und mir dennoch Spaß macht. Jump'n'Runs reizen mich auch und selbstverständlich schließe ich andere Spielkategorien nicht aus. Das neue BANJO-KAZOOIE zum Beispiel werde ich mir auf alle Fälle kaufen. Ich habe es erst kürzlich bei meinem Neffen gesehen und war auf Anhieb begeistert. Dieses Spiel vereint einfach alles, was ich an guten Videospielen mag. Rätsel, Puzzle und ein tolles Game Play. Ich kann es kaum noch abwarten, das Spielmodul einzulegen und das Abenteuer zu starten. Ich hoffe mit meinem Brief etwas zur Diskussion über Spielegenres beigetragen zu haben. Bleibt so wie Ihr seid!

Peter Schmidt, A-Graz

Challenge

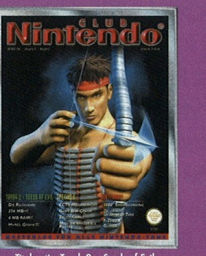
Was wird wohl die Challenge für das nächste Heft sein? Schreibt uns, wir suchen dann die lustigste aus!

LASST DIE OHREN SPRECHEN!

Zugegeben, wir sind neugierig und können es jetzt schon nicht mehr erwarten, Eure Meinung zum neuen Forum-Thema zu erfahren. Diesmal dreht es sich um die akustische Untermalung der Videospiele. Wir wollen von Euch wissen, wie Ihr die Soundtracks der Nintendo-Spiele findet. Sind sie cool, nervig, wichtig oder unwichtig? Wollt Ihr mehr Soundeffekte, legt ihr großen Wert auf eine Sprachausgabe, steht Ihr auf sphärische Klänge oder eher auf Techno-Gewitter?

Schreibt uns nicht nur, was Euch sehr gut oder ganz und gar nicht gefällt, sondern begründet auch, warum! Schickt Eure Antworten bis zum **20.10.1998** an die bekannte Club-Adresse Eures Landes!

IMPRESSUM



Titelmotiv: Turok 2 – Seeds of Evil

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur: Markus Pfitzner
Redaktionsleitung: Marcus Menold (mm)
Redaktion: Thomas Rinke (tr), John D. Kraft (jk), Thomas Görg (tg), Marko Hein (mh)
Redaktionsmitarbeit: Deutschland: Doris Kapraun, Österreich: Elisabeth Ebner, Schweiz: Michela Leubin
Japan-Kontakt: Hiroyuki Uesugi
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Freie Mitarbeit: Elias Hauck
Spieltechnische Beratung: Harald Ebert, Angelika Raugust
Produktionsleitung: Marit Müller
Layout, Satz, Litho: Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art&Print GmbH, Aschaffenburg, Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Levelkarten: Work House Co., Ltd., Tokio
Titelgestaltung: Jürgen Spachmann, Art&Print GmbH, Aschaffenburg
Druck: Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Leser Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer: D 31192 F
Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großostheim, Telefax: 0 60 26 - 95 03 08, E-Mail: redaktion@nintendo.de
Konsumentenberatung: 01 30 – 58 06 (Mo-Fr 11–19 Uhr)
Spiele-Hotline: 0 60 26 – 94 09 40 (Mo–Fr 13–19 Uhr)
Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg, Telefax: 0662 – 88 92 15 20, Hotline: 0662 – 88 92 16 00, (Mo-Do 9–12 u. 13–16 Uhr, Fr 9–12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel, Telefax: 061 – 3 19 98 20, Hotline: 061 – 3 19 98 36, (Mo–Fr 9–11 u. 14–16 Uhr)
Club Nintendo Online: http://www.nintendo.de, http://www.banjo-kazooie.de, http://www.yoshi.de, http://www.diddy-kong-racing.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

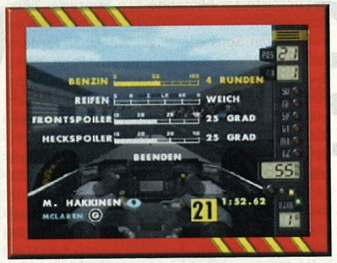
Urheberrecht
© 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

F-1 WORLD GRAND PRIX™*

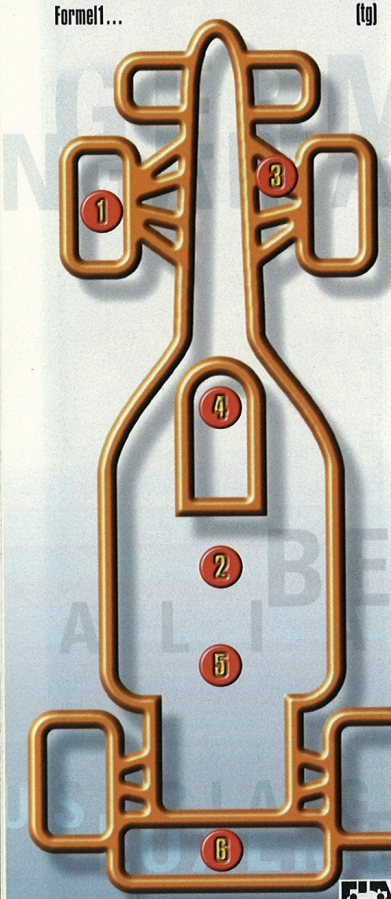
Benzinduft, abgeriebenes Reifengummi, das Dröhnen der Motoren und eine unvergleichlich prickelnde Atmosphäre: 22 Fahrer kämpfen um die Krone in der Königsklasse des Rennsports! Und auch Ihr habt jetzt die Chance, ebenfalls in einen Formel 1-Boliden zu klettern und dem Rausch der Geschwindigkeit zu erliegen! F-1 WORLD GRAND PRIX entführt Euch auf die anspruchsvollsten Kurse der Welt. Und nicht allein das: Die komplette Rennsaison des Jahres 1997 mit allen Strecken und Fahrern liegt bei dieser authentischen Formel 1-Simulation vor Euch – steigt ein, fühlt die Power in Eurem Rücken, wartet auf das Startsignal und gebt Vollgas – vielleicht werdet ja gerade Ihr der neue Weltmeister in der Formel1… (tg)

DER TRAUM VOM FAHREN!

Seit Erfindung des Motors haben Tausende von Konstrukteuren und Entwicklern an Maschinen zur Fortbewegung gebastelt. Ein Formel1-Rennwagen verkörperte dabei stets die Spitze der derzeitigen technischen Evolution! Mit ungeheurer Energie und immensem finanziellen Aufwand werden daher Jahr für Jahr Fahrzeuge entwickelt, die Ihre Vorgänger – und natürlich die Rennwagen ihrer Konkurrenten – in punkto Leistung übertreffen sollen. Bei F-1 WORLD GRAND PRIX übernehmt Ihr sowohl die Rolle des Fahrers als auch die des gesamten Teams. Ihr könnt die Einstellungen am Fahrzeug der Rennstrecke und den Witterungsverhältnissen entsprechend selbst vornehmen bzw. verändern. Welche Möglichkeiten Euch zur Verfügung stehen, zeigt die nebenstehende Grafik!



TECHNIK UND MEHR...



1. REIFEN

Die Straßenlage Eures Fahrzeugs hängt stark von der Wahl der richtigen Reifen ab. Dabei solltet Ihr Wettereinflüsse, Außentemperatur, Anzahl der je nach Bereifung benötigten Boxenstops usw. mit in Eure Entscheidung einbeziehen.

2. GETRIEBE

Die Bedeutung der Wahl des Getriebes wird oftmals unterschätzt! In diesem Zusammenhang ist übrigens nicht die Rede davon, ob Ihr automatische oder manuelle Schaltung verwendet, sondern wie viele Schaltstufen je nach Getriebewahl zur Verfügung stehen.

3. FEDERUNG

Ein weiterer Punkt, der die Straßenlage Eures Fahrzeugs direkt beeinflußt! Durch Veränderungen an der Federung werden aber auch die Reifen mehr oder weniger stark in Anspruch genommen, was bei längerer Renndistanz entscheidend sein könnte.

4. LENKUNG

Ihr könnt ebenfalls bestimmen, wie groß der Kurvenradius Eures Wagens sein soll. Natürlich müßt Ihr hierzu wissen, ob der jeweilige Kurs über enge Kurven verfügt oder nicht. Außerdem kommt in diesem Zusammenhang auch das Unter- oder Übersteuern der Fahrzeuge in den Kurven in Betracht.

5. BENZIN

Wieviel Benzin Ihr in den Tank füllt, hängt hauptsächlich von der Renndistanz und den geplanten Boxenstops ab. Aber auch das Gewichtsproblem solltet Ihr auf keinen Fall außer Acht lassen.

6. SPOILER

Die Spoiler sind ausschlaggebend für den Anpreßdruck des Boliden auf die Rennstrecke. Je steiler Ihr die Spoiler einstellt, desto mehr wird Euer Fahrzeug auf den Boden gedrückt. Allerdings erhöht sich damit auch der Luftwiderstand des Wagens.

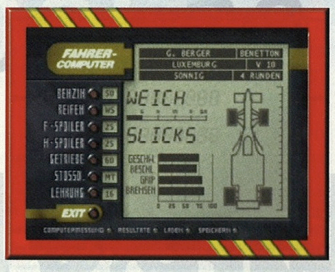
F-1 World Grand Prix
*© 1998 Video System Co., Ltd./Paradigm Entertainment, Inc. All other trademarks are property of their respective owners.
An official product of the FIA Formula One World Championship Licensed by Formula One Administration Limited.
© 1998 Nintendo Co.,LTD

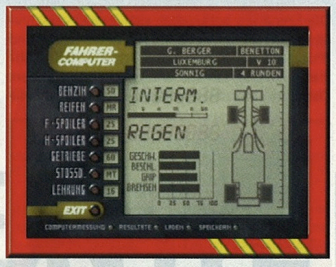
IN DER WERKSTATT...DER FAHRERCOMPUTER!

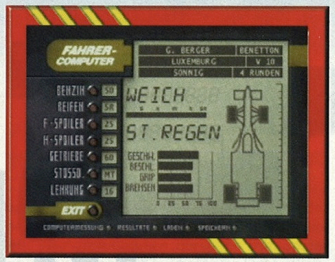
Der Fahrercomputer symbolisiert die komplette Werkstatt und damit das Personal, das bei den meisten Formel1-Teams aus bis zu 40 Helfern besteht. Im Fahrercomputer könnt Ihr alle technischen Details des Wagens verändern, um ihn an die jeweilige Strecke und die äußeren Bedingungen anzupassen. Wie Ihr die einzelnen Einstellungsmöglichkeiten modifiziert, hängt letztendlich von Euch und Eurer Fahrweise ab. Bedenkt aber bei allen Veränderungen, daß bei diesen Geschwindigkeiten Bruchteile von Sekunden eine Rolle spielen und ein kleiner Fehler Euch bereits den Sieg kosten kann!

SLICKS ODER PROFIL...DIE REIFENWAHL!

Das wichtigste Kriterium für Eure Entscheidung, die Reifenwahl betreffend, ist natürlich die aktuelle Situation. Ob Ihr Slicks verwendet oder Profilreifen aufzieht, wird Euch natürlich von der Wetterlage diktiert. Habt Ihr eine nasse Strecke vor Euch, heißt es, daß die Reifen Eures Boliden entsprechendes Profil haben sollten. Der Härtegrad der Reifen hingegen hängt ganz allein von Euren Vorlieben bzw. Eurer Renntaktik ab. Weiche Reifen, egal ob Slick oder Profil, sorgen für bessere Bodenhaftung. Allerdings nutzen sie sich auch schneller ab, was eventuell einen zusätzlichen Boxenstop zur Folge haben kann – je nach Renndistanz natürlich.







WIE AUF SCHIENEN...DIE IDEALLINIE!

Der Abrieb der Reifen hat auf den Strecken dazu beigetragen, daß Ihr die Ideallinie auf dem Asphalt optisch sehr gut erkennen könnt. Der dunkle Streifen auf der Fahrbahn zeigt Euch, wie Ihr das Fahrzeug auf der kürzesten und schnellsten Route über die Strecke bewegt. Könnt Ihr den Wagen nur mit Mühe oder gar nicht auf dieser Linie halten, ist das ein Indiz dafür, daß Eure Geschwindigkeit nicht stimmt. Besonders in Kurven ist es wichtig, diese Ideallinie zu halten, denn nur auf Ihr könnt Ihr hinterher wieder die optimalen Beschleunigungswerte erreichen.

NICHT DRIFTEN...DER BREMSPUNKT!

Den Punkt, an dem Ihr vor einer Kurve die Bremsen betätigt, nennt man Bremspunkt. Wenn Ihr ihn verpaßt, habt Ihr keine Chance, die optimale Linie bzw. Geschwindigkeit zu halten. Wichtig ist, daß Ihr noch vor dem Lenken bremst und nicht erst währenddessen. Dies würde nämlich zu unkontrolliertem Driften des Wagens führen, was keine gute Beschleunigung nach der Kurve zuläßt.

DIE SZENARIEN

Die Szenarien sind bei F-1 World Grand Prix eine besondere Herausforderung. Ihr müßt innerhalb eines Rennens bestimmte Aufträge sowie Aufgaben erfüllen und werdet, je nach Leistung, mit Punkten belohnt. Alle Szenarien sind der Saison 1997 entnommen. Hier könnt Ihr beweisen, daß Ihr die besseren Fahrer seid – allerdings müßt Ihr Euch schon anstrengen, denn die Asphalthelden der Formel 1 werden Euch freiwillig nicht den Vortritt lassen!

ANGRIFF...VERTEIDIGUNG...PROBLEME

Die Szenarien unterteilen sich in drei verschiedene Aufgabengebiete: Angriff, Verteidigung und Probleme. Zu Beginn der Mission erhaltet Ihr Euren Auftrag für das entsprechende Rennen. Dabei ist eines entscheidend: Übertrefft Ihr die

Vorgaben, werdet Ihr mit einer höheren Punktzahl belohnt. Insgesamt könnt Ihr 100 Punkte erreichen, wobei Ihr bei A bis D in den einzelnen Aufgabengebieten je fünf Punkte und bei E je 10 Punkte erhalten könnt.

ANGRIFF A

In diesem Szenario fahrt Ihr in der Rolle von Olivier Panis. Im spanischen Grand Prix schaffte er es, mehrere Plätze nach vorne zu fahren, weil die Konkurrenz wegen Reifenproblemen zusätzliche Boxenstops einlegen mußte. Eure Aufgabe ist klar: Je weiter vorn Ihr das Rennen beendet, desto höher ist Eure Punktzahl. Die besten Chancen auf den Sieg habt Ihr mit einer defensiven Fahrweise. Die Strecke ist sehr kurvenreich, und nur wenige Abschnitte lassen Höchstgeschwindigkeit zu. Aber da Eure Konkurrenten in jedem Fall die Boxen ansteuern, müßt Ihr nicht mit letztem Einsatz fahren. Mit der richtigen Kurventechnik könnt Ihr dieses Rennen sogar gewinnen! Vermeidet auf jeden Fall, von der Strecke getragen zu werden, denn sonst ist Euer Reifenvorteil wegen der starken Verschmutzung des Gummis dahin.

VERTEIDIGUNG A

Endlich ist es David Coulthard gelungen, sich an die Spitze des Feldes zu setzen. Ihr müßt versuchen, diesen Platz mit Coulthards Wagen zu verteidigen und den Sieg zu sichern. Allerdings haben Eure Verfolger naturgemäß etwas dagegen, Euch den Sieg zu überlassen… Auf

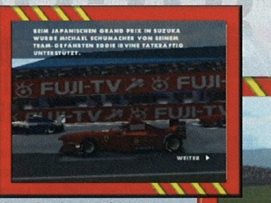
der australischen Hochgeschwindigkeitsstrecke könnt Ihr größtenteils Vollgas geben. Die wenigen schwierigen Kurven könnt Ihr mit ein paar Trainingsrunden meistern und Euren Verfolgern im Rennen schließlich davonfahren. Für die Maximalpunktzahl reicht ein knapper Sieg allerdings nicht – Ihr müßt schon einen stattlichen Vorsprung vor dem Zweitplazierten haben, um die vollen Punkte einzustreichen.

PROBLEME A

In Belgien regnet es in Strömen. Allerdings beweist Michael Schumacher ein feines Näschen, denn er ist als einziger auf sogenannten Intermediates unterwegs. (Dies sind Reifen, die bei feuchter, jedoch nicht bei regennasser Strecke benutzt werden.) Und tatsächlich: Nach wenigen Runden läßt der Regen nach, und er hat der Konkurrenz gegenüber einen entscheidenden Vorteil! Ihr müßt versuchen, diesen Vorteil für Euch auszunutzen, denn Ihr könnt schneller fahren als Eure Gegner, die im gesamten Rennen auf Regenreifen unterwegs sind. Übt Euch während des starken Regens im Verlauf der ersten Runde in Geduld, denn die Sichtweite läßt sehr zu wünschen übrig. Ihr habt später noch genügend Zeit, bei besserer Sicht etliche Plätze gutzumachen.

ULTIMATIV

Suzuka, Japan – das letzte Rennen der Saison. Michael Schumacher belegt im Gesamtklassement im Moment den ersten Platz. Aber der Zweitplazierte hat nur einen Punkt weniger auf dem Konto. Der Kerpener muß also gewinnen, um den Weltmeistertitel zu erringen. Eure Aufgabe besteht in diesem Szenario aber nicht darin, an der Stelle Schumachers zu gewinnen – vielmehr besteigt Ihr den zweiten Ferrari im Feld und müßt versuchen, dem deutschen Fahrer den Rücken freizuhalten. Dieses Szenario bildet, wie der Name schon sagt, die ultimative Herausforderung. Denn Euer Einsatz beginnt bereits kurz nach dem Start, und Ihr müßt die gesamte Renndistanz voll konzentriert bleiben, um hier Punkte einfahren zu können. Ein kleiner Fehler wird Euch nicht viel ausmachen, aber mehrere kleine Patzer summieren sich während des Rennens! Auch die Konkurrenten kennen auf dieser Strecke kein Pardon, denn schließlich ist die Saison danach beendet, und jeder von ihnen möchte noch einmal zeigen, was in ihm steckt. Defensives Fahren bringt Euch in diesem Szenario nicht weiter. Aggressivität ist Trumpf, denn es nützt Euch wenig, wenn Ihr es schafft, Euren Platz zu verteidigen – Schumacher muß gewinnen, sonst ist der Titel futsch!



Banjo und Kazooie sind die Senkrechtstarter des Jahres! Von der Fachpresse wurde dieses Spiel mit Lob und Bestnoten geradezu überschüttet, allgemein ist bereits vom „Spiel des Jahres 1998" die Rede. Doch so weit wollen wir noch nicht gehen, zumal ja THE LEGEND OF ZELDA – THE OCARINA OF TIME im November noch in den Startlöchern steht. Aber festzuhalten ist: Banjo und Kazooie haben sich auf Anhieb in Eure Herzen gespielt. Natürlich sind auch wir happy, daß das Game so gut bei Euch ankommt, deshalb präsentieren wir Euch auf diesen beiden Seiten einen ganz besonderen Leckerbissen. Wir führen Euch zum geheimnisvollen Hexenquiz, dem Spiel im Spiel! (mp)

BANJO-KAZOOIE™

Der Weg ist lang, der Weg ist weit!

Bis Banjo und Kazooie mit pochendem Herzen vor dem riesigen Quizbrett stehen, müssen sie eine nervenaufreibende Odyssee bestehen. Der Weg führt sie unter anderem durch einen düsteren Sumpf, eine glühendheiße Wüstenoase, ein schneebedecktes Weihnachtstal, ein verwunschenes Geisterhaus und sogar in den Bauch eines Wales. Dabei gilt es, eifrig Noten und Puzzleteile zu sammeln, um das große Finale zu erreichen. Auf der anderen Seite des 95 Felder umfassenden Quizbretts wartet nämlich die süße Tooty sehnsüchtig auf ihre Rettung. Zwischen Euch und ihr liegen unzählige knifflige, abgedrehte, originelle und freche Fragen.

Verhexte Fragerei, was ist schon dabei?

Womit wir gleich bei einer der Eigenarten der Hexe Gruntilda wären. Sie reimt den ganzen Tag lang, von morgens bis abends, selbst im Schlaf spricht sie in Reimen. In Reimform haut Sie Banjo und Kazooie auch einen Schwall verhext schwieriger Fragen um die Ohren. Damit Ihr von der alten Hexe nicht eiskalt erwischt werdet, ist hier unser kleiner Führer durch das verflixte Frage- und Antwortspiel:

„WAS WEISST DU VON MIR, DAS MÖCHTE ICH SEHEN, DANN KANNST DU BALD GEHEN!"

Gruntilda will aus Euch auch die letzten Details ihres mehr oder weniger aufregenden Privatlebens herausquetschen. Hieß ihr erster und bislang einziger Liebhaber Kain Spaß oder Will Hirn? Trägt sie einen Schrumpfkopf oder einen Schweinefuß als Glücksbringer in der Tasche? Bei der Beantwortung dieser Fragen hilft Euch Gruntildas Schwester Brentilda. Die bezaubernde Fee ist sich ihrer sozialen Verantwortung bewußt und versorgt Euch während des Spiels mit Hinweisen.

Unser Tip: Schreibt Euch Brentildas Aussagen sorgfältig auf, dann seid Ihr für das Quiz gewappnet.

Rareware Logo is a Trademark of Rare.
**© Nintendo/Game by Rare.*
©1998 Nintendo Co.,Ltd.

„EINE KLEINE ANTWORT BETREFFEND DAS SPIEL, HOFFENTLICH VERLANGE ICH NICHT ZUVIEL!"

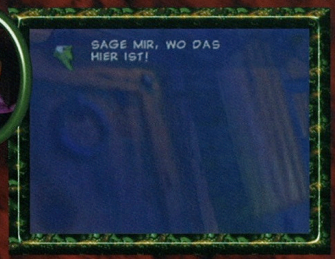
Allein aus dieser Rubrik hagelt es 100 (!) Fragen, die nach dem Zufallsprinzip ausgewählt werden. Gruntilda fragt Euch dabei die ausgefallensten Sachen: Wie viele Maulwurfshügel in Mumbo's Mountain zu finden sind oder wie der freche Eimer an der Treasure Trove Cove heißt. Sie will einfach alles wissen!

Unser Tip: Haltet immer die Augen offen, merkt Euch die Namen aller Charaktere und vor allem auch das, was sie Euch erzählen.

„WER DAS SPIEL NICHT GANZ VERPENNT, DER SICHER JEDES BILD ERKENNT!"

Gruntilda ist wie eine Bekloppte mit ihrer neuen Sofortbildkamera durch alle Welten gehetzt und hat unzählige Schnappschüsse gemacht. Vielleicht hätte sie beim Kauf der Kamera jemanden fragen sollen, der sich mit so etwas auskennt... Auf alle Fälle war sie bei der Auswahl der Motive nicht sehr zimperlich und hat wie wild auf den Auslöser gehämmert. Ja, und wir? Wir haben den Salat und sollen diese schrägen Fotografien auch noch erkennen.

Unser Tip: Schwierig, schwierig! Die Bilder zeigen echt abgedrehte Motive. Man kann ja auch mal raten...



„VIELE TÖNE WIRST DU HÖREN, DEINEN ERFOLG WERDE ICH STÖREN!"

Jetzt heißt es, die Ohren aufzusperren! Aus ihrer kleinen, aber feinen Tonküche serviert Euch Gruntilda Perlen des Hörgenusses. In Banjo-Kazooie hat ja jeder Charakter seine eigene, unverwechselbare Stimme, jede Aktion wird von einem eigenen Kurz-Soundtrack begleitet. Ihr müßt aus drei zur Auswahl stehenden Antworten nur die richtige herauspicken. Einfach, oder?

Unser Tip: Wenn Ihr beim Spielen nicht gerade den Ton abgestellt habt, dürftet Ihr keine Probleme bekommen.

„DEINE HOFFNUNG WILL ICH DÄMPFEN, DENN HIER MUSST DU KÄMPFEN!"

Als ob die ständige Grübelei nicht schon anstrengend genug wäre! Banjo muß sich in die Arena wagen und dort fiese Widersacher bekämpfen oder hammerharte Rätsel lösen. Es gilt unter anderem, freche Bienchen zu verhauen oder ein Wettfressen gegen ein großmäuliges Krokodil zu gewinnen. Viel Spaß!

Unser Tip: Hier sind die Profi-Zocker gefragt! Wer im Spiel bereits keine Probleme hatte, der wird sicher auch hier nicht scheitern.

„FÜR EINE FALSCHE ANTWORT WIRST DU DICH SCHÄMEN UND EIN LAVABAD NEHMEN!"

Immer wieder findet Ihr auf dem Quizbrett Felder mit einem freundlichen Totenköpfchen darauf. Dieser Hinweis ist durchaus ernst zu nehmen. Eine falsche Antwort, und schon muß Banjo ein Lavabad nehmen. Da zarte Bärengemüter derartige Erfahrungen bekanntermaßen nicht zu schätzen wissen, solltet Ihr ihm dieses Erlebnis unbedingt ersparen.

Unser Tip: Jetzt nicht die Nerven verlieren! Die Fragen erscheinen hier buntgemischt, ein bißchen Glück ist immer dabei.

„WENN DAS KÖPFCHEN ZU SEHR RAUCHT, MAN IMMER EINEN JOKER BRAUCHT!"

Es geht doch auch anders! Anstatt Euch andauernd mit fiesen Fragen zu bombardieren oder sogar mit einem Lavabad zu bedrohen, gibt Euch Gruntilda hier zur Abwechslung einmal die Chance, Joker abzuräumen. Das Beste kommt jetzt: Ihr erhaltet für eine korrekt beantwortete Frage nicht nur einen, sondern gleich zwei Joker! Keine Ahnung, was die Programmierer Gruntilda in den Tee getan haben... Aber hier zeigt sie sich ausnahmsweise von ihrer großzügigen Seite.

Unser Tip: Sammelt fleißig Joker. Gerade die gefürchteten Todesfelder lassen sich mit einem Joker galant umgehen!

FOOTBALL'S COMING HOME...

Eine der erfolgreichsten Fußballsimulationen für das Nintendo64 wird fortgesetzt: Konamis INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98 ist die konsequente Weiterentwicklung von INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64. Konnte der Vorgänger bereits durch die im Motion-Capture-Verfahren programmierten Bewegungsabläufe und Animationen glänzen, wird im zweiten Teil noch mehr Wert auf spielerisches Detail und optimale Steuerung der Kicker gelegt. Ihr könnt das Spiel Eurer Mannschaft nun bis ins Kleinste beeinflussen, angefangen bei der Taktik und Mannschaftsaufstellung bis hin zum Torwart, der in der 98er Variante komplett manuell steuerbar ist. Zusätzliche Stadien und ein erweiterter Edit-Modus runden das Spiel ab und sorgen bei Fans für lang anhaltenden Spielspaß! (tg)

A STAR IS BORN!

Das Nachwuchsproblem der internationalen Teams wurde bei ISS 98 auf eine ganz einfache Art und Weise gelöst. Mit der CREATE PLAYER-Funktion könnt Ihr kurzerhand neue Spieler erschaffen und in jedem beliebigen Team einsetzen.

Zu Anfang könnt Ihr bestimmen, welchem Mannschaftsteil der Neuling angehören soll. Anschließend gebt Ihr ihm einen Namen. Ab diesem Zeitpunkt sind Eurer Kreativität keine Grenzen mehr gesetzt. Wählt aus 80 (!) verschiedenen Köpfen Euren Favoriten aus, um ihn auf dem Spielfeld unverwechselbar zu machen. Habt Ihr Euch für sein Aussehen entschieden, müßt Ihr die Körpergröße Eures neuen Stars bestimmen. Dabei solltet Ihr bereits darauf achten, welche Aufgaben der Spieler in Zukunft übernehmen soll. Schließlich ist ein 150 cm großes Kopfballungeheuer nicht gerade ein Kracher – oder? Nachdem Ihr ihm dann noch beigebracht habt, welchen seiner beiden Füße er einsetzen soll, um gegen den Ball zu treten, geht es an sein fußballerisches Können. Zehn Eigenschaften stehen Euch zur Änderung zur Verfügung. Auch hier müßt Ihr unbedingt seine späteren Aufgaben im Auge behalten, wenn Ihr beispielsweise einen neuen Mittelfeldregisseur kreiert. Zum Abschluß gebt Ihr dem neuen Star noch zwei besondere Fähigkeiten mit auf den Weg, laßt ihn registrieren – und dem ersten Einsatz auf dem grünen Rasen steht nichts mehr im Weg!

Auf welcher Position ▷ soll Euer Spieler eingesetzt werden?

◁ Charakteristische Köpfe aus der ganzen Welt stehen zur Verfügung.

Die Körpergröße sollte sich nach der späteren Aufgabe richten.

◁ Verteilt die restlichen Punkte, um bestimmte Eigenschaften zu erhöhen.

International Superstar Soccer '98 is a trademark of Konami Co., Ltd.
Konami © is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1998 Konami. All rights reserved.

KONTROLLIERTE OFFENSIVE – DEFENSIVE KONTROLLE

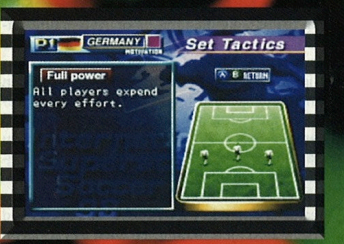
ISS 98 ermöglicht Euch die ultimative Kontrolle über das taktische Verhalten des gesamten Teams. Es stehen 16 Verhaltensweisen zur Verfügung, um das gegnerische Team zu überraschen. Dabei müßt Ihr nicht das gesamte Match mit einer vorher bestimmten Taktik bestreiten, sondern Ihr könnt die Verhaltensweisen der Mannschaft auch während des Spiels ändern. Individuelle Reaktionen auf den aktuellen Spielverlauf sind also angesagt.

Euer Gegner erscheint übermächtig? Wählt ALL DEFEND und verlegt Euch aufs Kontern, um den Gegner auszuhebeln.

Ihr liebt das Risiko? Dann bevorzugt Ihr vielleicht die Abseitsfalle, um den Gegner aus dem Rhythmus zu bringen.

Liegt Ihr kurz vor Ende der Partie im Rückstand? Holt noch einmal alles aus Euren Spielern heraus und stellt FULL POWER ein, um das Spiel noch zu kippen.

Auch das Defensivverhalten des Teams kann von Euch beeinflußt werden. Manndeckung, Zonendeckung, Libero oder Viererkette – als Trainer stehen Euch alle Türen offen, um das Team zum Sieg zu führen. Und das Schöne dabei ist: Auch Niederlagen kosten Euch nicht den Job!



Das könnte die letzte Rettung sein, um den Spieß doch noch umzudrehen.

Effektiv, aber gefährlich: Die Abseitsfalle!

DAS IST ISS 98!

- Manuelle Steuerung des Torwarts
- 48 internationale Teams
- 9 authentische Fußballstadien
- Automatische Zeitlupen aus mehreren Perspektiven
- Erweiterter Edit-Modus zur Spielererschaffung
- Völlige taktische Kontrolle der Teams
- Neue Stadionatmosphäre mit Realsound
- Zahlreiche neue Animationen und Aktionen
- Verbesserte Computergegner
- Erweiterte Kader der Teams

Die Stadien sind bis auf den letzten Platz mit begeisterten Fans gefüllt.

Die Zeitlupe wiederholt die spannendsten Szenen automatisch aus mehreren Perspektiven!

ZOOM IN

Ihr habt es geschafft, das Spiel zu kippen!

SZENARIOS FÜR PROFIS

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 konnte bereits durch den einzigartigen Szenario-Modus überzeugen. Auch ISS 98 verfügt über diese besonderen Herausforderungen, bei denen Ihr bestimmte Aufgaben zu lösen habt. Ihr steigt zu bestimmten Zeitpunkten in ein Spiel ein und müßt eines der beiden Teams zum Sieg führen. Verschiedene Handicaps sorgen dabei für Abwechslung bzw. definieren die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade, in die die einzelnen Situationen einzustufen sind.

Die Unterschiede in den Szenarios reichen von einfacher Verteidigung eines Vorsprungs bis hin zum Aufholen eines Rückstandes in Unterzahl. Natürlich könnt Ihr die Aufgaben zusätzlich beeinflussen, indem Ihr den Schwierigkeitsgrad im Optionsmenü verändert!

16 vorgegebene Spielstände stehen zur Auswahl.

TRICKZONE

Pocket Bomberman

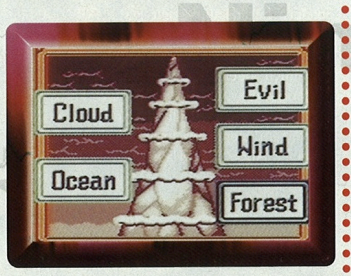
GB

Paßwort-Bombardement

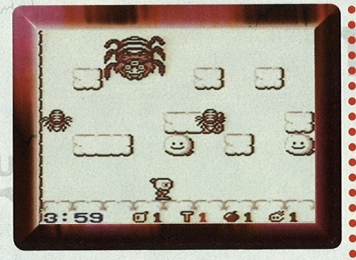
Hi!
Endlich habe ich es geschafft, dieses bombige Game Boy (Pocket) Spiel durchzuspielen. Da es hierbei einige sehr schöne Abschnitte gibt, die man ständig spielen möchte, habe ich für Euch die Paßwörter aller Bereiche der fünf Welten zusammengestellt. Ich hoffe, die Bombenstimmung aller Spieler wird dadurch noch weiter gesteigert.

	Forest	Ocean	Wind	Cloud	Evil
Area 1:	7693	2805	0238	9156	3725
Area 2:	3905	9271	5943	2715	0157
Area 3:	2438	1354	6045	4707	5826
Area 4:	8261	4915	2850	7046	9587
Area 5:	1893	8649	8146	0687	3752

Dennis Müller, Dußlingen



Von hier aus liegt das Schicksal des ganzen Landes in den Händen von Bomberman.



Pfui Spinne! Am Ende der vierten Welt seilt sich die Monsterspinne „Thekla" ab.

N64

Forsaken

Cheats gefällig?

Für das Nintendo64-Spiel Forsaken haben wir einige Tastenkombinationen aufgeführt, die das Spiel in einem ganz anderen Licht erscheinen lassen. Sollten Euch diverse Missionen zu schwer erscheinen, oder wolltet Ihr schon immer einmal mehr Farbe ins Spiel bringen, als es ohnehin schon besitzt? Oder wollt Ihr einfach nur durch eine Drahtgitter-Welt fliegen? Dann haben wir für Euch genau das Richtige: Gebt folgende Tastenkombinationen im „Press Start"-Bildschirm ein!

Im Wire Frame-Mode seht Ihr die Wände als Gitter:
L, L, R, Z, ⇦, ⇨, C⇧, C⇨
Der Psychedelic-Mode verändert die Farben der Wände:
A, R, ⇦, ⇨, ⇩, C⇧, C⇦, C⇩
Im Turbo Crazy-Mode besitzt man unendlich Nitro:
B, B, R, ⇧, ⇦, ⇩, C⇧, C⇦
Bei Missions Open sind alle Missionen sowie der Gefechtsmodus geöffnet:
A, R, Z, ⇧, ⇧, C⇧, C⇩, C⇩

Um einen Modus zu deaktivieren, gibt man die Tastenkombination erneut ein.

Fliege durch die Regenbogenwelt.

N64

Kobe Bryant in NBA Courtside

Drei neue Teams

Basketball-Fans aufgepaßt! Neben den Top Stars der NBA gibt es auch noch einige „Special Teams", die man mit einer Tastenkombination anwählen kann. Steckt dazu Euer Kobe Bryant in NBA Courtside-Modul in das Nintendo64. Begebt Euch anschließend in den Anfangsbildschirm und wählt die Pre-Saison an. Haltet nun die L-Taste gedrückt und betätigt den A-Knopf, um die Pre-Saison zu starten. Nun könnt Ihr mit Hilfe des Analog-Sticks die versprochenen Mannschaften auswählen. Dabei handelt es sich um folgende Teams: „Nintendo", „N-Würfel" und „Left Field Production". Jetzt könnt Ihr Euch selbst davon überzeugen, wie sportlich die Programmierer und Entwickler dieses Spiels sind. Ob sie wohl mit den echten Cracks aus der NBA mithalten können?!
Viel Spaß beim Ausprobieren wünscht Euch Euer

Bastian Tost aus Kerpen-Sindorf

Haltet die L-Taste gedrückt und bestätigt die Pre-Saison mit dem A-Knopf.

Voilá, hier die versprochenen „Special Teams".

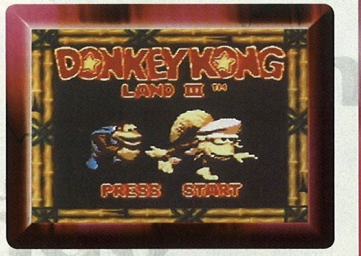
50 Extraleben

Ein Holerö an alle Affenfreunde!
Ich habe eine Tastenkombination herausgefunden, mit der Ihr Euer Herzkonto enorm aufstocken könnt. Drückt dazu im Titelbildschirm auf dem Steuerkreuz folgende Kombination: unten, unten, oben, links, rechts. Wenn Ihr alles richtig eingegeben habt und Euer Spiel startet, stellt Ihr fest, daß Eure Herzleiste am unteren Bildschirmrand komplett gefüllt ist. Allerdings können sich unsere Äffchen nicht nur über die angezeigten 18 Spielversuche freuen, sondern insgesamt über sage und schreibe 50 Extraleben! Mit diesem achtbaren Kontostand könnt Ihr in aller Ruhe die einzelnen Abschnitte durchstöbern und sicherlich noch einige der gut versteckten Bonusräume ausfindig machen.

Dennis, Stuttgart-Vaihingen

Donkey Kong Land III

GB



Hier müßt Ihr die Tastenkombination eingeben.

Top Gear Rally

N64

Alle Fahrzeuge und Bonusfahrzeuge

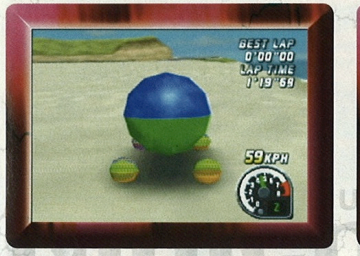
Um bei Top Gear Rally! alle Fahrzeuge inklusive Bonusfahrzeuge zu erhalten, solltet Ihr folgende Tastenkombinationen unbedingt einmal ausprobieren. Gebt zunächst im Fahrzeugauswahl-Bildschirm den untenstehenden Code ein, um alle regulären Wagen zu bekommen:
A, ⇦, ⇦, C⇩, A, ⇨, Z

Dabei werden zwar andere Bildschirme aufgerufen, doch durch Drücken der B-Taste gelangt man wieder ins Fahrzeugmenü zurück, wo alle regulären Wagen zur Verfügung stehen: Um die Bonusfahrzeuge auswählen zu können, solltet Ihr diese Tastenkombinationen sehr schnell im „Kemco"-Titelbild eingeben:
Für Beachball:
B, B, A, ⇦, ⇦, C⇩, A, ⇨
Für Cupra:
C⇩, ⇧, B, ⇨, A, C⇩, A, ⇨
Für Helmet:
⇧, ⇧, Z, B, A, ⇦, ⇦

Nils Evering, Bunde

Gebt hier die Tastenkombination ein.

Hier seht Ihr den Helm-Flitzer.



Mit dem Beachball zum Strand.

Der Würfel-Racer.

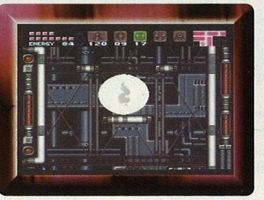
KLASSIK TIP

Super Metroid

SNES

Energievorrat auffüllen

Jeder Spieler, der einmal die legendäre Kriegerin Samus Aran durch die unterirdischen Gänge von Zebes gesteuert hat, kennt das Problem des Energiemangels. Da man meist zu den ungünstigsten Zeitpunkten mit dieser Gefahr konfrontiert wird, haben wir einen Trick parat, der Euch sicherlich sehr gelegen kommt. Zur Durchführung benötigt Ihr noch mindestens



Samus Aran im Rampenlicht.

zehn Missiles, zehn Super Missiles, elf Power Bomben und Euer Energievorrat muß unter 50 gesunken sein, wobei die Reservetanks bereits leer sein müssen. Rollt Euch nun zur Kugel zusammen und wählt Eure Power Bomben an. Jetzt müßt Ihr L, R und das Steuerkreuz nach unten gedrückt halten und eine Power Bombe zünden (den Knopf zum Bombenlegen müßt Ihr ebenfalls gedrückt halten). Habt Ihr alle Anweisungen befolgt, hüllt sich Samus Aran in eine helle Lichtkugel und alle Energietanks – ausgenommen die Reservetanks – werden wieder aufgefüllt. Also, haltet immer ein Auge auf Eure Munition und Euren Energievorrat gerichtet, um zukünftig im Kampf gegen Mother Brain noch besser gerüstet zu sein.

HOTLINE

Wie löse ich das Rätsel der Sandburg an der Treasure Trove Cove?

Der Weg zu diesem Puzzleteil führt zuerst zu dem Maulwurfshügel, bei dem Ihr den Supersprung gelernt habt. Lauft hier nicht zu den grünen Sprungplatten, sondern in die entgegengesetzte Richtung. Sobald der Weg schmaler wird, solltet Ihr am Rand nach unten sehen, damit Ihr die Ebene mit dem Eimer entdeckt. Zu diesem springt Ihr nach unten und unterhaltet Euch mit ihm. Nachdem Ihr erfahren habt, daß er kaputt ist, müßt Ihr ganz gezielt mit dem Eierschuß nach hinten zwei Eier in den Eimer schießen, damit das Loch geflickt wird.

„Im Eimer ist ein Loch … wie lange denn noch???“

Nun wird das Wasser abgelassen und Ihr könnt die Sandburg betreten. An der Wand steht das Wort „BANJOKAZOOIE“, das Ihr nun mit Hilfe von Kopfgranaten am Boden innerhalb des Zeitlimits nachschreiben müßt. Dann öffnet sich das Gitter und Ihr könnt das Puzzleteil holen.

BANJO-KAZOOIE™

N64

Noch ein Saltovolante und das Puzzleteil gehört Euch.

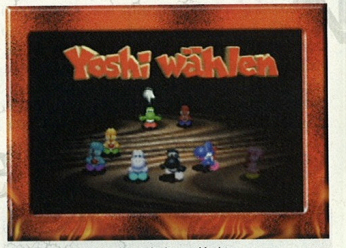
Wo finde ich die geheimen Yoshis?

YOSHI'S STORY

N64

Gleich zwei versteckte Yoshis könnt Ihr im Abenteuer-Modus finden, einen weißen und einen schwarzen Yoshi. In den Leveln Knochenhöhle (2-1) oder Kanallabyrinth (2-4) könnt Ihr ein weißes Ei entdecken. In den Leveln Spiralenturm (3-2) oder Winterreise (3-3) ist ein schwarzes Ei versteckt. Habt Ihr eines dieser Eier im Schlepptau, müßt Ihr es heil aus diesem Level bringen. Siehe da, im Yoshi-Auswahlmenü taucht ein neuer Yoshi auf!

Übrigens, die geheimen Yoshis können besser schießen, besser fliegen und futtern alle Früchte gerne (auch Peperonis). Sie werden allerdings nicht von den weißen Shy Guys befreit, wenn Ihr sie einmal verloren habt.



Viele, viele bunte Yoshis.

„Wie bekomme ich die Magische Schneeflocke?“

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON™

N64

© 1998 KONAMI
ALL RIGHTS RESERVED.

Habt Ihr den Gegner Thaisamba 2 im Gourmet Submarine Castle besiegt, dann fliegt wieder zurück nach Zazen Town und sprecht dort erneut mit Benkei, der Wache. Nun geht zu dem Gang, der die beiden Stadtteile miteinander verbindet und begebt Euch in den Raum mit dem Wassertümpel. Stellt Ihr Euch nun auf die vorderste Steinplattform, dann erscheint Kihachi und schlägt Euch ein Tauschgeschäft vor: Die Magische Schneeflocke gegen sein Lieblingsessen, eine Gurke. Geht nun zuerst zu dem Wahrsager in Zazen Town und danach zum goldenen Tempel. Dort müßt Ihr den Priester mit Sasuke ansprechen, um den Schlüssel für den Trainingsraum zu erhalten. Dieser befindet sich in Bizen-Kurashiki. Mit Sasukes magischer Kraft solltet Ihr nun am Mt. Nyoigatake-Sidewalk, der sich ebenfalls in Zazen Town befindet, zu dem Mann fliegen, bei dem Ihr für 800 Ryo die Gurke kaufen könnt. Wenn Ihr diese Zutat zu Kihachi bringt, dann werdet Ihr die Magische Schneeflocke erhalten.

Kihachi schlägt Goemon ein Tauschgeschäft vor.

Hier befindet sich Sasukes Trainingsraum.

Von dem Mann auf dem Stein erhält man die Gurke.

CLUB Nintendo® online

DEINE MAUS BAHNT DIR DEN WEG...

http://www.nintendo.de

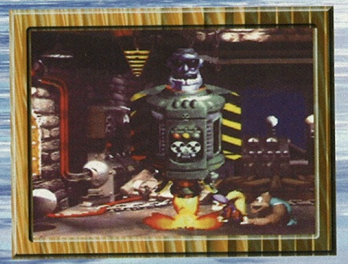
DONKEY KONG COUNTRY 3™*

DIXIE KONG'S Double Trouble!

Die Programmierer von Rare sind Garanten für grafisch aufwendige Spiele. Daß die Spiele auch noch tierisch Spaß machen, merkt man spätestens dann, wenn man eines der Donkey Kong-Abenteuer spielt und damit direkt in die Tiefen des Dschungels befördert wird. Im dritten Abenteuer der DONKEY KONG COUNTRY-Serie für das Super Nintendo muß das hübsche Schimpansen-Girly Dixie feststellen, daß ihre beiden Freunde Diddy und Donkey Kong verschwunden sind. Sollte dahinter wieder die fiese Krokodilbande der Kremlings stecken? Mit dem Allerschlimmsten rechnend und zu allem entschlossen, schnappt sich Dixie ihren Cousin Kiddy und startet mit ihm eine turbulente Rettungsaktion. (jk)

SUPER CLASSIC SERIE Super Nintendo

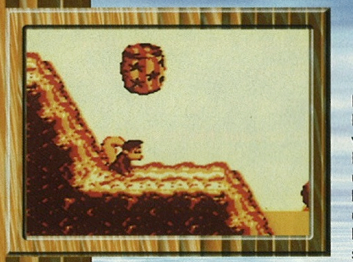
Die Affen sind los!

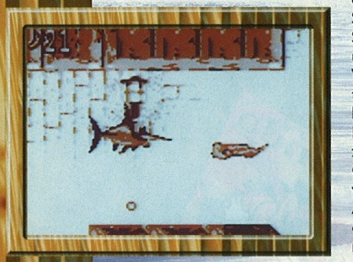


Die haarigen Helden treffen auf ihrer Reise durch die unerforschten Gebiete der Affeninsel wieder auf jede Menge versteckter Level, Bonusspiele und auf neue Begleiter, die gerne ihre Hilfe anbieten: Die Gebrüder Bär z.B. haben sich vor einiger Zeit auf der Insel niedergelassen und versorgen die beiden mit kleinen Tricks, Bonusgegenständen und Extraspielen. Um besonders knifflige Stellen zu meistern, kann man sich zusätzlich noch der Hilfe der Elefantendame Elli oder des Papageien Parry bedienen. Die haben sich im Spiel zu den bereits bekannten „tierischen Helfern" dazugesellt. Der dritte Teil der Donkey Kong-Reihe hält nicht nur den hohen Qualitätsstandard seiner Vorgänger, sondern übertrifft ihn durch fotorealistische Grafiken, authentische Bewegungsabläufe und hohe Level-Komplexität! Das 32Mbit-Spiel nutzt alle technischen Möglichkeiten des Super Nintendo aus und besticht mit genialem Gameplay. Vor allem der Team-Modus macht doppelt Spaß, denn hier geht es darum, zu zweit gegen die Kremlings anzutreten!

The Rareware Logo is a trademark of Rare.
*© 1996 Nintendo. Game by Rare.
© 1996, 1998 Nintendo Co., Ltd.

Die sehr gelungene Umsetzung des Super Nintendo-Klassikers DONKEY KONG COUNTRY 2 – DIDDY'S KONG QUEST sorgte auf dem Game Boy für Furore. Selten zuvor konnte man derart detaillierte Grafiken auf Nintendos tragbarer Konsole bewundern. DONKEY KONG LAND 2 ist grafisch und spielerisch so ansprechend, daß das Spiel zur Standardausrüstung eines jeden Game Boy Besitzers gehören sollte. Also laßt es im Dschungel krachen und führt Diddy und seine Freundin Dixie Kong durch zahlreiche Welten, bis Ihr zum Schluß dem Fiesling King K. Rool gegenübersteht! (jk)





The Rareware Logo is a trademark of Rare.
*© 1995, 1996 Nintendo. Game by Rare.
© 1996, 1998 Nintendo Co., Ltd.

CLASSIX

DONKEY KONG LAND 2™*

GAME BOY CLASSIC SERIE Game Boy

Bananen- und Prügelshake

In diesem Abenteuer folgen die beiden Helden Diddy und Dixie Kong den Spuren von King K. Rool, dem Erzrivalen der Familie Kong. Er hat Donkey Kong im Schlaf überrascht und ihn kurzerhand entführt – Diddy und die blonde Schönheit Dixie sind die einzigen, die fit und mutig genug erscheinen, ihn wieder zu befreien. Jede Menge Fieslinge sorgen für haarsträubende Action. Doch was wäre das Leben ohne Freunde? Das Nashorn Rambi, die Spinne Squitter, der Schwertfisch Enguarde, der Papagei Squawks und die Schlange Rattly stehen Dixie und dem Schimpansen Diddy tapfer zur Seite. Wem das noch nicht genug ist, dem stehen tonnenweise Bonus-Level, versteckte Level und haufenweise Überraschungen zur Verfügung. Diese Features machen DONKEY KONG LAND 2 zu einem unvergeßlichen Spielerlebnis. Die Game Boy Variante des Super Nintendo Spiels wurde unter Anwendung von revolutionärer ACM-Technik vollständig computergerendert, ohne Zugeständnisse beim Gameplay in Kauf nehmen zu müssen. Natürlich gibt es auch hier wieder die kultigen Moves der Affengang: Dixies Helikopterflug, den Hucke-Pack-Wurf oder Diddys Radschlag!

CLUB Nintendo®

Seid Ihr schon tot?

Wenn nicht, dann ist es allerhöchste Zeit,
Euch das Club Nintendo „Power Abo" in die Gruft bzw. ins Haus zu holen.
Dieses Heft ist schärfer als die Klinge des Sensenmannes,
dunkler als die schwärzeste Gruft und spannender als der gruseligste Horror-Schocker.
Zusätzlich haben wir dem Sensenmann noch die obergeile „Power-Prämie" entlocken können
– einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es nur als Bestandteil des Abos gibt.
Direkt aus der Hölle des Löwen!

Das Club Nintendo „Power Abo" kostet DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

So begehrt wie der Game Boy Pocket war schon lange keine Konsole mehr. Handlich, praktisch und jederzeit einsetzbar begeistert er sowohl Jung als auch Alt. Damit Ihr mit den lästigen Anfragen von Bruder, Schwester, Freund oder Großmutter mit Eurem Game Boy spielen zu dürfen, besser zurecht kommt, präsentieren wir Euch hier drei Listen mit den wichtigsten Verhaltensregeln. Viel Spaß!

GAME BOY™ pocket

Die Top 5 der besten Ausreden, um seinen nagelneuen Game Boy Pocket nicht ausleihen zu müssen.

5. Tut mir leid, aber das erlaubt meine Mutter nicht.

4. Sorry, aber den habe ich selbst ausgeliehen. Du weißt schon, von Klaus, dem Zwei-Meter-Typen!

3. Aber klar doch, unterschreibe mir nur das Ausleihformular, besorge eine notariell beglaubigte Unbedenklichkeitsurkunde, fülle den Bogen mit den persönlichen Fragen aus, zeige mir Dein polizeiliches Führungszeugnis und wasche Dir vorher die Hände.

2. Ausleihen? Was ist das? Kann man das essen?

1. Sorry, I don't speak German! See you later!

Die Top 5 der besten Sprüche, um sich von einem Kumpel den Game Boy Pocket auszuleihen.

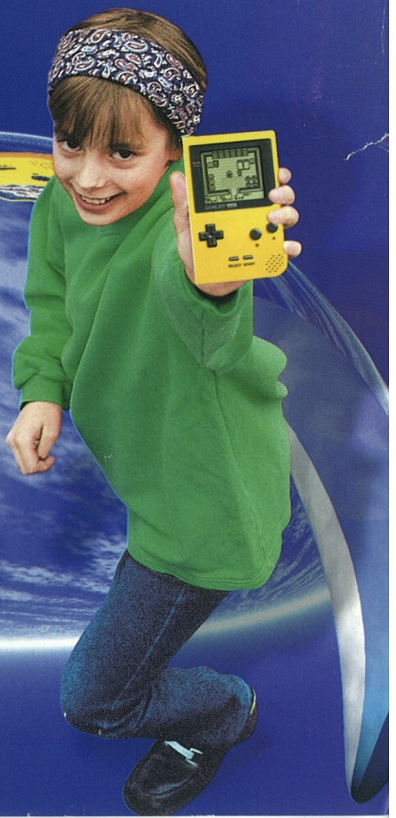
5. Bitte, bitte, bitte, bitte, bitte, bitte, bitte, bitte, bitte....

4. Wußtest Du eigentlich, daß ich den schwarzen Gurt trage? So, was ist denn jetzt mit dem Game Boy Pocket? Leihst Du ihn mir aus?

3. Wenn Du mir Deinen Game Boy Pocket ausleihst, darfst Du mit meiner Schwester ausgehen!

2. Hier hast Du ein unterschriebenes Ausleihformular, eine notariell beglaubigte Unbedenklichkeitsurkunde, den Fragebogen zu meiner Person, ein polizeiliches Führungszeugnis und das alles aus frischgewaschenen Händen!

1. Zeig mal, ob der Game Boy Pocket in meine Hosentasche paßt!



Und zum Schluß noch die besten 5 Methoden, um einen ausgeliehenen Game Boy Pocket wiederzubekommen.

5. Man fragt Klaus, den Zwei-Meter-Typen, ob er sich der Sache nicht annehmen könnte.

4. Was noch viel wirkungsvoller ist: Man fragt Mutti!

3. Man schlägt ein Zelt auf, bewaffnet sich mit Stinkbomben, bringt Warnschilder an und belagert die Wohnung der Person.

2. Man schreibt an Jörg Wontorra und hofft, mit der Sendung „Bitte melde Dich" bei dem miesen Kerl der den Game Boy Pocket nicht mehr herausrücken will, Aufsehen zu erregen.

1. Man leiht sich einen Game Boy Pocket bei einer anderen Person. (Siehe Top 5 der besten Ausleih-Sprüche!)

WER WIRD
WELTMEISTER?
F-1 WORLD GRAND PRIX
11 Teams, 22 Fahrer, 17 originalgetreue Rennstrecken. Das ist die echte Formel 1 '97. Erlebe superrealistische Grafik in packender Formel 1-Atmosphäre. Mit Tuning-Optionen, Boxenstrategie, Wetterumschwung und Rennreplays aus 6 verschiedenen Perspektiven in fast fotorealistischer Qualität. Modulinterner Speicher und Rumble Pak™ kompatibel. Für 1 oder 2 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
NINTENDO 64
Nintendo®
The New Dimension of Fun
© 1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD. PARADIGM ENTERTAINMENT INC. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.